EXTRAUTGÅVAN DU INTE KAN VARA UTAN!

PC GAMER SPECIAL

FRÅN TEAMET BAKOM PC GAMER

PCG SPECIAL

SEPTEMBER 2002 49:50

SUPEREXKLUSIVA
STRATEGIGUIDER!

WARCRAFT III
Problem med singelspelarkampanjen? Vi är din fyr i mörkret!

NEVERWINTER NIGHTS
För många odöda att hålla reda på? Vi hjälper dig att bena ut begreppen!

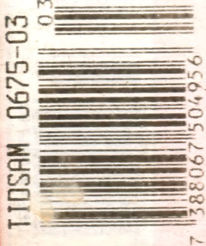
GRAND THEFT AUTO 3
Dömd att förbli en smågangster? Inte med vår kriminellt kompletta guide!

MEDIEVAL TOTAL WAR
Problem med bondeuppror? Vi lär dig att söndra och härska!

FUSK & TIPS
KUL HJÄLP TILL MASSOR AV POPULÄRA STORSPEL!

DIABLOS

STOR TÄVLINGSBONANZA!
VINN SPELEN VI SKRIVER OM
PLUS MASSOR MED SAMLARPRYLAR









INNEHÅLL

PC GAMER SPECIAL
PCG SPECIAL
Specialutgåva September 2002

Chefredaktör & ansvarig utgivare
Markus Dahlberg
markus.dahlberg@pcgamer.se

Redaktionschef
Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.se

Redaktör
Mats Nylund
mats.nylund@pcgamer.se

Layout, design & omslag
Petra Wikström
petra.wikstrom@pcgamer.se
Ronny Sund

Medarbetare i detta nummer
Mikael Hjalmarson
Ove Kaufeldt
Petter Sjölund

Annonser
Tony Gustavsson, Tel: 08-692 66 00
tony.gustavsson@medstroms.se
Patrik Rehn, Tel: 08-692 66 34
patrik.rehn@medstroms.se
Anders Rinaldo, Tel: 08-692 66 19
anders.rinaldo@medstroms.se
Annonstraffic
Johanna Lindström
johanna.lindstrom@medstroms.se

Ledning
VD Björn Lorentzi
bjorn.lorentzi@medstroms.se
Marknadschef Jonas Svensson
jonas.svensson@medstroms.se

Tryck
Hansaprint Åbo, Finland

ISSN 1401-9922

PC Gamer Special ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Industrigatan 2, 112 85 Stockholm
• red@pcgamer.se

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna:
PC Gamer Special, PC Gamer, Super PLAY, PC Hemma och Datormagazin

En specialutgåva från teamet bakom:
SVENSKA PC GAMER
www.pcgamer.se

MD
Medströms Dataförlag AB

FUNDERSAMT

Det finns många saker att fundera på här i världen. Som till exempel det problem som infinner sig när man har suttit på toaletten och gjort nummer två. Ska man då tvätta händerna först eller ska man dra upp kalsongerna och rätta till kläderna först? Tvättar man händerna först står man där helt näck, vilket känns obehagligt överallt utom hemma på den egna muggen. Rättar man till kläderna först solkar man ner dem med smutsiga händer.

Svårt det där. Man kan också fundera på vad flyttfirman menar som hävdar att de flyttar allt. Även helger. Hur flyttar man en helg? En annan fundering är varför Expressen klagar på vikande försäljningssiffror och samtidigt skriver "Charlotte Nilsson i bråk med skivbolaget om sina bröst". De har ju svaret framför näsan. Eller varför fina skjortor ska innehålla 14 sylvassa nålar när man köper dem? Man glömmer alltid minst en kvar som sticker rakt in i huden när man tar på sig skjortan för första gången. Och skulle den kvarglömda nålen inte sitta kvar ramlar den utan tvekan ner på golvet där din bara fot sekunder senare kommer att placera sig på den. Vem har bestämt att det ska vara så? Och varför? Det är onekligen en sak att fundera på.

Var ligger ruta ett förresten? Den där rutan som man är tillbaka på ideligen. Vet alla utom jag var den ligger eftersom alla hänvisar till den hela tiden? Märkligt. Och hur kan det komma sig att det finns färdigkokt potatis på burk att köpa? Det måste ju ändå vara den absoluta höjden av lathet när man inte ens orkar koka potatis. Kanske finns det människor som inte vet hur man kokar en potatis. En skvätt vatten. En nypa salt, en näve potatis. Koka i 30 minuter är. Kanske vet jag det för att jag råkade hålla mig vaken på just en enda lektion på hemkunskapen i skolan, den lektion som handlade om potatiskokning. Vad vet jag? Man kan också fundera på varför undertecknad inte har skrivit en enda rad om datorspel än. Medan du funderar på det övergår jag så länge till att skriva om det.

Den här tidningen är en hjälpreda till alla som gillar spel. En hittills icke avslöjad sanning är att alla fastnar i spel och behöver hjälp. Och det finns ju inget som är tråkigare än att harva runt på samma ställe i ett spel utan att komma vidare. Inte sällan är lösningen så enkel att man inte ser den. Medan den andra gånger är höljd i något mer dunkel. Det är här som denna tidning kommer in - vi vill hjälpa dig framåt i spelen så att du kan njuta av allt som finns kvar att uppleva i dem. Därför har vi här samlat en rad strategiguider, tips, fusk och allmän hjälp till höstens stora spel. Kanske har du dem inte alla, men det spelar ingen roll! Vi har nämligen ringt runt och samlat på oss massor med spel att lotta ut! Så om du läser en guide och tycker att det spelet verkar vara kul svarar du bara på några frågor och skickar in svaret till oss så kanske vi skickar tillbaka spelet till dig i en oöppnad, av mänsklig hand aldrig rörd, förpackning. Men du måste ju svara rätt förstås. Har du redan alla spel gör inte heller det någonting! Vi har nämligen fixat en massa samlarprylar till varje spel som du också kan vinna! Det är nästan för bra för att vara sant, men det är det.

Markus Dahlberg
Chefredaktör
markus.dahlberg@pcgamer.se



PS Har du köpt PC Gamer Special förut och saknar en DVD denna gång? Det är inget fel på din tidning, det finns nämligen ingen DVD till denna utgåva. I stället har vi sänkt priset på tidningen rejält.

Tre nya kampanjer och ett helt universum att erövra

EMPIRE EARTH™
THE ART OF CONQUEST™
EXPANSION

C AGE | COPPER AGE | 20… | …GE | RENAISSANCE
25,000 BC | 5000 BC | 900 AD | 1300 AD | 1500 AD
STONE AGE | MIDDLE AGES | IMPER…

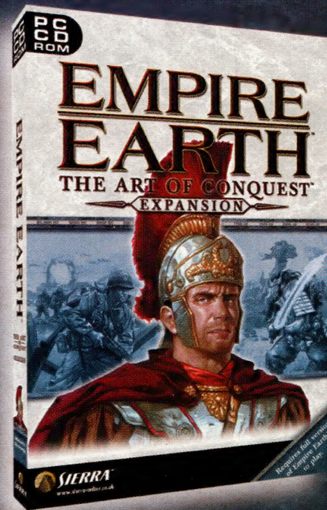
Empire Earth The Art Of Conquest: Den officiella expansionen till Empire Earth som bl a utsågs till "PC Game of the Year".*

18 nya uppdrag som utspelas i antikens Rom, under Andra Världskriget samt en helt ny epok som utspelas i rymden. Nya miljöer, nya stridsenheter, uppgraderade ljuseffekter och animationer.

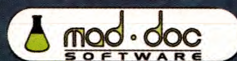




I butik Hösten 2002







*GameSpy.com

WARCR



AFT III

STRATEGIGUIDE



Om du hoppar in som nybörjare i Blizzards senaste strategispel kommer din karriär som skrivbordsgeneral att sluta med ett bittert nederlag. Deras bidrag till den ständigt växande genren kräver faktiskt mer taktiskt tänkande än vi är vana vid att se. För att lyckas behöver du veta exakt vad dina undersåtar går för och hur du effektivast sätter upp dina baser. Om du får mycket smisk av dina medspelare är denna guide det perfekta vapnet för att jämna ut oddsen något.

AV MIKAEL HJALMARSON


Orcer och människor i urgammal kamp.

Generella tips

Warcraft III fortsätter i samma stil som det eminenta *Starcraft* som imponerade med sina unika enheter och olika spelstilar. Det är spelets schackartade natur som gör det så speciellt. Om du vill bli en säker spelare måste du behandla enheterna som unika pjäser. När fienden anfaller måste du veta vilka soldater som är bra för att kontra attackerna. En annan detalj som kan göra spelet svårt för nybörjare är Blizzards nya tilltag i resurshanteringen.

Meningen med Upkeep

Det första du bör lägga märke till är att du straffas om du har många enheter. Detta kallas för Upkeep och bestäms av hur mycket mat som konsumeras. Tanken är att det ska löna sig att köra med mindre styrkor och verkligen använda deras förmågor istället för att bara massproducera som i andra strategispel. Bestraffningen sker i form av bortfallet guld eller en pålagd skatt för att vara mer korrekt. Om du konsumerar färre än 40 matenheter slipper du denna skatt, men så fort du kommer över gränsen drabbas du av ett bortfall på 30%. Nästa gräns finns vid 70 matenheter och när du når så högt får du bara behålla 40% av det guld du bär hem från gruvorna.

Beskattningen gör att det är lämpligt att hålla nere antalet enheter i början när du expanderar basen. Faktum är att du bör undvika High Upkeep så långt det bara går, ifall du inte är i behov av en enorm styrka.

EN NY SORTS GRUPPERING

Arvet från *Starcraft* är tydligt när du ska gruppera dina enheter. Du kan endast styra tolv soldater åt gången, men i övrigt är det fritt fram att kombinera dina styrkor. Notera att du kan komma åt speciella enheter via undergrupper. Om du exempelvis har tre pilbågsskyttar och tre magiker i en grupp, kan du styra skyttarna separat ifall det behövs. Undergrupper byter du enklast genom att trycka på TAB. Håll inne Ctrl när du ger order till specifika undergrupper för att inte låta ordergivningen gälla för alla enheter.

Led ditt folk

En annan del av *Warcraft III* som kan verka skrämmande i början är hjältarna. Visserligen har andra strategispel använt liknande rollspelselement, men här spelar de en central roll. Du kan ha tre hjältar samtidigt och dessa kan du nå via F1-F3. Hjältarna är ganska svaga till en början och därför gäller det att sätta dem i arbete så fort som möjligt.

Förutom guld, trä och mat finns det en fjärde resurstyp: Omkringströvande monster. Landskapet är fullt av vidrigheter som gärna sätter tänderna i förbipasserande trupper. Dessa monster är utmärkta för att få dina hjältar att utvecklas och därför gäller det att tidigt kila iväg med dina ledare. Tänk på att inte ryka ihop med alltför starka varelser på egen hand. Det lönar sig alltid att skydda dina hjältar med några extra soldater. Försök att undvika alltför svåra varelser till en början.

När dina hjältar stiger i graderna kommer du att kunna satsa erfarenhetspoäng på olika egenskaper och färdigheter. Oftast handlar det om olika attacker, helande krafter eller auror som påverkar andra enheter. Det är dessa egenskaper som gör dina hjältar oumbärliga i strid. Besvärjelserna kan du snabbt nå via snabbtangenter och det rekommenderas att du verkligen lär dig dessa. Håll pekaren över en sådan funktion för att få reda på vilken tangent som gäller.

När du möter mänskliga spelare eller kör regelrätta skirmish-uppdrag mot datorn bör du verkligen utnyttja dina hjältar. Se till att undvika attacker utan understöd från en hjälte, då de har en väldigt stark inverkan. Det kvittar om du flyttar in stora mängder av enheter om fiendens hjältar inte kontras. Detta betyder dock inte att du ska låta dina ledare slitas och slängas. En död hjälte innebär att en stor summa pengar går till spillo och samtidigt tar det tid att väcka dem till liv igen. Det är alltid bättre att fly än illa fäkta med andra ord. Här kan du nyttja Town Portals för att få hem de skadade direkt till basen. Se till att fiendens uppmärksamhet riktas mot dina vanliga soldater för att rädda hjältarnas skinn.

När du själv attackeras av styrkor som leds av starka hjältar gäller det att vara snabb. Du bör givetvis få bort fiendens ledare så fort som möjligt, men utan att bli av med dina egna krigare. Använd de vanliga magikerna för att sätta stopp för invasionen. Vilken typ av attack som finns tillgänglig beror på vilken ras du väljer. Oftast handlar det om besvärjelser som slöar ner, förgiftar eller försämrar motståndarna. Se till att sätta dessa magiker på att hindra hjältarna för att sedan kontra attackerna med dina egna ledare.

HÅLL KOLL PÅ RYGGSÄCKEN

Att jaga efter monster i vildmarken är mycket viktigt för att få dina hjältar stridsdugliga. Det finns dock fler anledningar till att äventyra i det fria. När du förvandlar varelserna till blodiga pölar tjänar du pengar, vilket alltid är välkommet. Det händer också att du belönas med magiska föremål som ytterligare stärker dina hjältars krafter. Oftast får du tag på hälsa och mana i olika former, men ibland kan det finnas ringar och annat som har permanent verkan på dina slagskämpar.

De fyra raserna

Nyckel till framgång i *Warcraft* är att känna till allt om de olika raserna. Nedan följer matnyttig information om varje ras och några tips på taktiker. Vissa av anfallsförslagen bygger på den balans som råder i skrivande stund. Blizzard är kända för att sträva efter total balans i sina strategispel och därmed kan förutsättningarna ändras efter några patcher. Det de försöker motarbeta är så kallade Rush-taktiker, då mängder av en sorts enhet används för att storma fiendens baser. *Warcraft* är relativt fritt från sådan obalans eftersom det alltid finns sätt att blockera eller slöa ner framrusande slagskämpar. Ovana spelare är dock sårbara för sådana attacker och sådant är det inte fel att utnyttja.



Människorna

En nybörjare kommer att få minst problem med människorna. Resurshanteringen och sättet att bygga baser påminner om den gamla vanliga modellen från alla andra spel i genren.



Smurfby eller människoboning? Du får avgöra.

FLITIGA SNICKARE

En av människornas bästa egenskaper är deras förmåga att resa byggnader i en rasande fart. Du kan använda flera byggenheter samtidigt när du bygger, men det finns också en nackdel med detta för att balansera rasen något. För varje extra byggare dras det mer guld eller trä från din reserv. Detta får du aldrig glömma om du vill hålla ekonomin sund i början. Fördelarna blir uppenbara när fienden slår ut dina kanontorn och du vill reparera skadorna.

Enheterna är också väldigt lätta att känna igen och deras förmågor är uppenbara. Ibland kan det kännas som att människorna är veka i jämförelse med de övriga raserna, men deras styrka är mångsidigheten.

Människorna har en bra blandning av hjältar att utnyttja. En av de mest effektiva är Archmage som kanske inte imponerar i närstrid, men på avstånd är han fruktansvärd. Han är särskilt användbar när han grupperas med andra magiker. Egenskapen Brilliance Aura gör att de andra trollkarlarna får tillbaka sin mana mycket fortare. För mer offensiva attacker har han tillgång till Blizzard som är särskilt bra mot stillastående mål. Håll denne kämpe utanför stridens hetta och plocka fram en Water Elemental för att skydda honom mot närgångna varelser. Archmagens fjärde egenskap är att han kan teleportera sig själv tillsammans med två grupper. Gissa om detta är irriterande för fienden när den anfallande styrkan försvinner för att återhämta sig.

En mer regelrätt slagskämpe får du när du styr din Mountain King, som är allt annat än en magiker. Hans förmåga att slå hårt och snabbt gör honom lämplig som frontman. De två första attackerna han kan utföra både skadar och slöar ner hans motståndare. Använd hans fjärde egenskap för att bli helt immun mot besvärjelser, vilket är både positivt och negativt på samma gång. Det positiva är att han är lämpad för att knacka magiker när denna egenskap används, men tråkigt nog biter inte ens dina helande krafter på honom under denna period.

Din siste hjälte är en Paladin som klarar sig utmärkt i de flesta situationer. Förmodligen är det hans helande Holy Light som kommer att användas flitigast, men hans förmåga att bli osårbar i korta stunder gör honom till en kraft att räkna med. Intressant nog räcker hans krafter till för att väcka fallna krigare till liv igen, något som är väl irriterande för fienden.

Det är ganska lätt att få upp ett bra försvar som människa. Den dyraste uppgraderingen till dina vakttorn förvandlar dem till kanoner som verkligen kan förgöra de anfallande styrkorna. Dessa kanoner träffar flera enheter åt gången, men i gengäld kan de inte sikta på flygande varelser. En väldigt simpel taktik är att omringa dina kanontorn med andra hus. Detta hindrar fiendens närstridsenheter från att nå fram, men om det kommer katapulter måste du skydda tornen mer aktivt.

När fienden slår till kan det också vara nyttigt att använda Call to Arms som låter dina byggenheter försvara samhället. Denna funktion är egentligen bara användbar om du blir attackerad i ett tidigt skede, då de små enheterna inte tål mycket. Om de får pisk kommer detta att slå hårt på din ekonomi och det är det inte värt.

Riddare med magiker som stöd utgör de bästa försvararna på hemmaplan, men i vanlig ordning beror detta helt på vilken sorts attack du utsätts för. Om det är de odöda du försvarar dig mot kommer du att behöva mängder av skyttar för att hålla tillbaka alla Ghouls. Skyttarna är också perfekta mot deras mindre skelettkrigare som ständigt poppar upp.

Råkar du ut för ett anfall från orcer är det magiker som bör stå i deras väg. De gröna monsterna gillar att skicka in Taurens för att stampa ner dina fjuttiga krigare, men det är lätt att hålla fast dem eller förvandla dem till försvarslösa djur. Den sistnämnda metoden kan utföras med dina trollkvinnor genom besvärjelsen Polymorph. Prova även denna mot de odödas Abominations.

Alverna är inte heller trevliga att möta då deras bågskyttar kan sätta hårt mot hårt och slå ut dina vanliga fotsoldater. Se till att aktivera soldaternas försvarsförmåga för att hålla bågskyttarna upptagna medan du låter dina egna skyttar slå tillbaka. Se upp för deras Huntresses som kan kontra denna metod och därmed bör plockas med riddare.

Om du möter riktigt oerfarna spelare kan du snabbt avgöra matchen genom en ganska irriterande metod. Tricket är att få ut din Archmage redan i början och leta dig hela vägen in i fiendens läger. Använd Blizzard för att förgöra deras patetiska enheter. Slå ut deras resurssamlare i första hand för att motverka deras expansion. Tyvärr är det ruskigt enkelt att kontra attacken om fienden har en hjälte eller magiker som kan låsa fast din starkas Archmage. Metoden är också direkt olämplig om du spelar

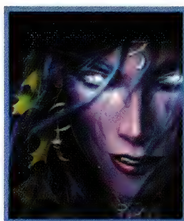


Night Elves byggnader kan vandra omkring över kartan.

mot flera motståndare samtidigt.

Mot lite säkrare spelare kan du istället prova att pumpa ut de vanliga fotsoldaterna. Använd någon av dina hjältar som understöd, gärna Mountain King vars attacker slöar ner motståndaren. Omringa fiendens hjälte innan denne kvicknar till och se på när dina fotsoldater gör köttfärs av sin motståndare. Återigen är detta en attack som fungerar bäst i början, särskilt då fotsoldaterna är mycket sårbara mot de större enheterna.

Rush-attacker är dock helt bortkastade mot en seriös motståndare som kan sina enheter. Det finns alltid sätt att stoppa sådana anfall. Egentligen är det en mångsidig och effektiv armé den enda lämpliga vägen att ta.



Alverna

Den mest udda rasen i hela spelet är alverna som kan vara svåra att kontrollera till en början. Resurshanteringen är ganska flippad då träden inte påverkas oavsett hur många enheter du sätter på att hämta in veden. Fördelen med alverna är att du kan vandra iväg med din bas när du vill. Dina byggnader kan försvara sig när de är på väg till nästa plats, men generellt bör du inte spatsera omkring när fienden slår till.

De hjältar du får tillgång till är faktiskt riktigt starka och tack vare alvernas rika tillgång på mana blir dina kämpar perfekta försvarare. Den förste hjälten du kan få fram är Demon Hunter som är rysligt effektiv mot andra hjältar. Det är främst Mana Burn som sätter skräck i fiendens magiker. Din hjälte har också en förmåga att undvika attacker från exempelvis skyttar och liknande enheter. Den farligaste besvärjelsen är Metamorphosis som ger dig förmågan att anfalla från avstånd och gör dig stryktålig som aldrig förr. Även om Demon Huntern är en närstridsenhet bör du hålla honom borta från större enheter. Han är ett säkrare kort i strider mot kreatur som behöver mana.

Keeper of the Grove är en hjälte som kan förvandla skogen till vandrande träd och klistra fast fienden i marken likt insekter på ett flugpapper. Han har också förmågan att hela mängder av soldater samtidigt, något som verkligen uppskattas i stridens hetta. Denna hjälte bör användas i större grupper då han har en aura som gör att fienden tar stryk när de skadar dina enheter. Kör med Entangling Roots för att hålla de största hoten borta.

Den sista alvkrigaren är Priestess of the Moon som kan beskrivas som den mest aggressiva bland alvernas hjältar. Även hon har en aura fast denna gör dina bågskyttar mer effektiva. Hennes första egenskap är en besvärjelse som tar fram en liten uggla. Fågeln är perfekt som scout även om den bara är tillgänglig i korta perioder. De två övriga egenskaperna kräver mycket mana men det kan det vara värt. Använd Starfall för att regna ner död och förintelse över flera fiender samtidigt.

Att försvara en bas som alv är inte lika logiskt som för människorna. Dina Protectors, som är alvernas motsvarigheter till torn, kan inte stå emot större enheter om de kommer i mängder. I jämförelse med människornas torn är denna försvarsmekanism ganska usel. Istället måste du satsa på att ha starka enheter på hemmaplan för att hålla borta besökare. Dina Moon Wells är nyckeln till hela försvaret. Dessa byggnader kan hela och ge extra mana till dina enheter. Processen kan skötas med automatik om du vill slippa allt klickande. Sätt ut kraftfulla magiker i närheten av dessa byggnader för att göra livet till ett helvete för dem som stormar in i basen.

SKUGGORNAS MÄSTARE

Alverna har många trevliga fördela. Bland annat kan de likt kattdjur använda sina ögon fullt ut även när mörkret faller. Natten är den bästa tiden att förflytta dina alver. Om de står stilla kan de nämligen smälta in i skuggorna och bli helt osynliga för resten av omvärlden. Givetvis blir du fullt synlig igen när du attackerar motståndarna.



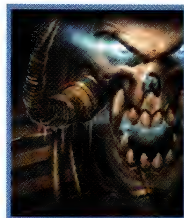
Givetvis skyddar inte detta mot katapulternas dödliga last och därför bör du använda ett flygande försvar som komplement.

När du möter människor bör du akta dig för att möta deras fotsoldater. Bågskyttar är bortkastade då deras attacker inte har full effekt när fotsoldaterna skyddar sig ordentligt. Huntresses är ett bättre val men dessa får större problem med riddare. Som alv har du tillgång till besvärjelsen Mana Burn vilken är utmärkt mot samtliga raser. En anfallande magiker utan mana är snabbt förlorad.

Faran med orcerna är att deras närstridsenheter kan bryta igenom dina stackars alvers försvar om du inte plockar dem från avstånd. Pilbågar är effektiva om du har mängder av dem, men flygande enheter fungerar lika bra. Om fienden använder Bloodlust måste du kontra med Dryads för att få bort magin.

De odöda kommer att anfalla med mängder av mindre enheter och därför kan bågskyttarna fortfarande duga. Även här är Mana Burn och Dryads viktiga för att överleva, men se upp för deras besvärjelser som söver dina stackars soldater.

I den första versionen av spelet är alverna garanterat värst att ha att göra med. Det råder en viss obalans vilket beror på flera faktorer. Förmågan att kontra alla besvärjelser med Dryads räcker för att göra alverna otrevliga i strid. Vidare är Mana Burn och det faktum att resten av hjältarna är superba supportenheter något som inte försämrar deras läge. Det råder delade meningar om alvernas rush-taktiker. Somliga säger att en hord av huntresses ska vara det värsta hotet att tampas med i hela spelet. Om det stämmer lär vi dock se en ändring i form av en patch omgående. Till dess kan det ju vara värt ett försök att utnyttja obalansen.



De odöda

Om du gillade rasen Zerg i *Starcraft* bör de odöda vara ditt självklara val. Det finns ett par likheter förutom graden av vidrighet bland enheterna. Exempelvis omvandlas landskapet av dina byggnader och du kan endast sätta ut nya på mark som har smittats. En annan likhet är inriktningen på små och snabba enheter i de lägre nivåerna av teknologiträdet. Utöver detta är denna ras förträfflig på magi.

De odödas första hjälte Death Knight känns som en direkt motsvarighet till människornas Paladin. Han kan hela sina soldater och skada fiender med besvärjelsen Death Coil. Vidare är han bästa egenskap att han kan återuppliva enheter när de har stupat i strid. Denna attack kan lätt vända en hårig situation till din fördel. Om striden är jämn är det bara att använda besvärjelsen för att ge dig många fler enheter än motståndare. Givetvis begränsas detta genom att det tar tid att få tillgång till attacken igen när den väl använts. Se därför till att vara sparsam och bara använda den verkligen behövs. Death Knight har även en aura som hjälper dina trupper att röra sig och återfå hälsan snabbare.

Den mest fruktade bland de odödas tre hjältar är Dreadlord. Nya spelare som råkar ut för honom lär bli ganska irriterade när han söver ner alla hjältar. Vana strateger kan dock bli av med detta genom att attackera sina sövda enheter, men sådant tar onödig tid. I övrigt har Dreadlord en stark aura som gör att den skada



Odöda fördärvar jorden där de drar fram.

Alverna är nämligen en av de bättre raserna när det gäller flyganfall, men om de väl släpas ner på marken med nät kan attackerna bli korta.

Principen att använda Necromancers och Ghouls kan liknas vid en helt vanlig rush-attack, men detta ligger helt i linje med de odödas ras. När du spelar över nätet är det oftast detta anfall du råkar ut för. En annan intressant attack att prova är Banshees i kombination med de monster som finns ute i naturen. Visserligen bör du använda denna resurs till att öka din hjältes egenskaper, men i vissa fall kan dessa monster utnyttjas på andra sätt. Leta upp något riktigt stort missfoster i landskapet runt omkring fiendens bas. Omvandla kräket med Banshees och använd sedan enheten till att attackera. Banshees förmåga att överta fienden är också riktigt smidig om den används mot vanliga enheter också.



Orcerna

De gröna slagskämparna ger dig en ganska lättanvänd resurshanteringsmodell som inte skiljer sig särskilt mycket från människornas. Det som skiljer raserna åt är att du inte kan använda flera byggande enheter för att sätta upp husen snabbare. Orcernas främsta egenskap är deras råstyrka. Även den vanliga fotsoldaterna Grunts är starka i strid tack vare att de tål mycket stryk. I gengäld är orcerna svagare på distans vilket kan utnyttjas av fienden.

Den hjälte du kommer att ha störst användning för i början är din Far Seer. Denne magiker kan snabbt göra sig av med mindre enheter tack vare besvärjelsen Chain Lightning. Han är också utmärkt på att spana då han kan avtäcka små delar av kartan i korta stunder. Om han råkar ut för riktigt biffiga motståndare bör han hållas tillbaka. Hans bästa försvar är Feral Spirit som framkallar två gigantiska vargar. Det är denne hjälte du vill ha med dig när du anfaller fiendens läger. Hans Earthquake i kombination med katapulter

TVÅ RESURSER, TVÅ ENHETER

Resurshanteringen för de odöda är något mer bisarr än för de andra raserna. Acolytes används för att smitta guldgruvor och marken runt omkring. När gruvorna är omvända kan du binda fem sådana enheter direkt till resurskällan. Insamlingen går mycket snabbt då Acolytes inte behöver gå hem till huvudbyggnaden. Trä hanteras på ett annat sätt. Här behöver du Ghouls som med sina jättelika klor kan riva ner träd i en rasande takt. Det bästa med den lösningen är att du kan satsa hårt på trä i början och sedan skicka ut dina Ghouls i strid när du har nått en lagom nivå.

dina soldater gör omvandlas till hälsa, även om det bara är i små mängder. Hans värsta besvärjelse är Inferno som kallar in ett stort brinnande missfoster som är riktigt stark i närstrid.

Lich är den sista hjälten du har tillgång till och även han kan ställa till med stor skada. Hans främsta attack slöar ner fiendens trupper, men han är också suverän på att förstöra byggnader. Den sista attacken Death and Decay är speciellt effektiv mot mindre hus. En mindre charmig egenskap är att han kan offra sina egna trupper för att få mer mana.

En av de stora fördelarna med att vara odöd är att det går relativt snabbt att sätta upp ett bra skydd i sin bas. Anledningen är att dina hus som ger dig mat också fungerar som vakttorn efter en omvandling. Därmed kan du samtidigt som du bygger för att få tillgång till fler enheter också tänka på försvaret. Vidare kan fallna torn lätt ersättas om du har många hus.

En annan trevlig detalj är att din bas fungerar som en källa till liv för dina egna soldater. När skadade enheter ställs på den smittade marken kommer hälsan att återfås mycket snabbare. När du stöter på orcer gäller det att utnyttja det faktum att du har fler enheter än fienden.

Orcerna kan med lätthet banka dig blodig om de blir närgångna och därför ökar trycket på dina magiker. Ett bra trick är att omringa deras soldater med Ghouls och sedan ha understöd från Necromancers. När orcerna dödar dina mindre enheter är det lätt för dina magiker att kalla in skelett. Större enheter som Taurens och liknande bör du försöka knäppa från luften. Samma sak gäller för fiendens katapulter.

Att försvara sig mot människorna kräver egentligen ingen ny taktik. Necromancers och Ghouls är den bästa kombinationen, men försök att hitta på något annat om du ska anfalla deras läger. Kanontornen kan nämligen sänka hela trupper av Ghouls på några sekunder. Katapulter understödda av Banshees och Gargoyles fungerar utmärkt. När människorna försöker plocka bort katapulterna kommer de att omvändas av dina Banshees.

Om du står inför en invasion av alverna gäller det att du satsar stenhårt på Crypt Fiends.



När gruvan är uttömd är det bäst att du har lokaliserat en by.



Ta hand om dina hjältar, de är ovärderliga i strid.

kan snabbt demolera viktiga byggnader.

Din Blademaster är en fruktansvärt snabb närstridskämpe som med rätt understöd kan nita det mesta. Använd hans Wind Walk för att bli både osynlig och snabb. Råkar du ut för flera fiender samtidigt är det Mirror Image du bör lägga manan på. Med denna förmåga kan fienden förvirras vilket kan vara bra om du är på väg att stupa. Hans värsta attack kallas för Bladestorm och denna är särskilt användbar om du blir omringad av flera starka fiender. Attacken slukar dock mana.

Tauren Chieftan är den enda av dina orc-hjältar som har en aura, men lyckligtvis är denna aura riktigt kraftfull. Dina medhjälpare kommer att bli snabbare och starkare. De övriga egenskaperna denne hjälte har är mest inriktade på att göra skada mot flera fiender samtidigt. Här är det War Stomp som är mest effektiv. Hans sista förmåga är att återvända från de döda när han har stupat.

Orcerna är inte lika starka som människorna i försvar särskilt som byggnaderna är mer sårbara. Vakttornen är dock ganska billiga och fungerar bra som försvar mot tidiga attacker. För att göra det svårare för fienden att slå sönder dina byggnader kan du forska fram en barrikadteknik som gör att de som attackerar skadas själva. Du kan även låta dina resurssamlare hoppa in i husen och använda dem som skyttevärn, ungefär som människorna i *Starcraft*.

Att nita människor som orc är en ren fröjd till en början innan motståndarna kommer alltför högt i teknologiträdet. Mänskliga spelare satsar förmodligen på skyttar för att hålla borta dina Grunts. Dina Headhunters blir ett måste för att bli av med detta hot. Försök att få fram Shamaner så fort du kan för att kunna utnyttja Bloodlust och slöa ner anfallande kräk med Purge. Högre upp i teknologiträdet måste du använda Taurens för att bli av med människornas präktiga riddare. Mot de odöda gäller det att snabbt bli av med de anfallande massorna. Räkna med att dina baser svärmas över av vidriga Ghouls och tillhörande Necromancers. Dina hjältar är det bästa försvaret mot sådana attacker. Använd Chain Lightning för att decimera deras trupper. Även här spelar Bloodlust en avgörande roll, då dina Grunts kan göra processen kort med alla Ghouls. Headhunters och Wyverns är det bästa försvaret mot fiendens magiker.

Alverna kan vara riktigt svåra att möta om du är orc och din motståndare vet vad han håller på med. Deras bågskyttar är snabba och irriterande, men även de är sårbara om Bloodlust och Purge sätts i bruk. Grunts är ett måste för att bli av med deras Dryads, annars kommer dina besvärjelser att bli helt värdelösa. Även här är hjältarna ditt bästa försvar då de kan hålla fast de snabba alverna.

Det finns flera riktigt härliga taktiker för orcerna men det är överraskningsmomentet som räknas. Om du lyckas sänka fiendens luftburna enheter är kombinationen Taurens och Bloodlust riktigt besk. De kraftiga krigarna kan köra med Pulverize för att bokstavligt talat vandra igenom fiendens linjer. För balansens skull blir dock attacken helt värdelös om fienden lyckas hålla fast dina bestar eller motverka Bloodlust. En annan taktik som vi tidigare nämnt är att storma in med Grunts, men faktum är att alla enheter i kombination med Bloodlust kan fungera bra. Raiders är fruktansvärda då de snabbat kan springa in i fiendens bas och hugga ner viktiga byggnader.

Kampanjerna

Det kan vara en god idé att köra igenom spelet innan du försöker pressa ner dina motståndare på nätet eller ger dig på skirmish-uppdrag. Kampanjerna ger dig nyttig träning samtidigt som du belönas med en härlig historia och obeskrivligt vackra filmsekvenser. Här följer en komplett genomgång av spelets alla kampanjer.

Chasing Visions

Spelet börjar mjukt med ett mindre träningsuppdrag som går igenom de enklaste kontrollerna för strid. För erfarna strateger finns här inte mycket att hämta, men uppdraget bör ändå spelas igenom för att det påbörjar handlingen som fortsätter under de följande kampanjerna. Under uppdragets gång kommer du att stöta på några mindre farliga creeps, men inget som borde ställa till med mycket skada för din hjälte.



SPIONSATELLITER I FANTASY-TAPPNING

En av de största farorna med att möta alver är att de har lätt för att smälta in i omgivningen. Detta kan få förödande konsekvenser då de faktiskt har ett stort övertag med sina Huntresses. Orcerna har dock en liten försvarsmekanism som enheten Witchdoctor kan sätta ut. Skicka ut denna enhet till strategiska punkter och sätt ut Sentry Wards, som avslöjar inkommande trupper. Det roliga är att mekanismen varar i hela 10 minuter.



Ett par golems väntar i en liten glänta i det sydöstra hörnet. Besegra dessa för att få en ring.

Departures
Grunderna i basbyggande och resurshantering introduceras i ännu ett träningsuppdrag. Här får du dock ge dig i kast med en mindre strid mot människorna när du ska rädda Grom Hellscream. Du kommer att få tillgång till shamaner och deras trevliga besvärjelse purge. Uppdragets svåraste punkt är när du stöter på de bemannade vakttornen. Använd hela din styrka för att krossa ett torn i taget, då det inte finns några andra enheter i närheten.

The Defense of Strahnbrad
Människornas kampanj börjar med Prins Arthas resa till Strahnbrad. Hjälten möter Uther the Lightbringer, som alla Warcraft-fans borde känna igen. Orcerna attackerar en by i närheten och det är din uppgift att skydda de försvarslösa invånarna. Längs vägen kommer du att stöta på civilister som behöver din hjälp. Var inte rädd för att undersöka området, särskilt söderut där du får förstärkning.

En kvinna vill att du räddar hennes son som kidnappats nyligen. Följ stigen förbi kvinnan tills du hittar monstren. Striden är mycket enkel och ger dig hälsa. Dessutom får du en användbar ring av kvinnan efteråt.

Fortsätt sedan längs den vanliga stigen österut. Du kommer att få ännu en uppgift av en bonde vid namn Gerard. Följ efter banditerna österut över vattendraget och gör processen kort med dem. Koncentera din attack mot den störste av dem, då han är den som kan göra mest skada.

Själva huvuduppgiften väntar i byn Strahnbrad där Orcerna redan gör livet till ett helvete. Under stridens gång lär du behöva Arthas besvärjelse Holy Light för att hela dina följeslagare. Använd detta bara när de är nära att stupa för att inte slösa mana i onödan. Gå in i byn och ta till vänster tills du hittar några fler fotsoldater i knipa. Hjälp dem och hela dem sedan om det behövs. Spring sedan tillbaka och gå norrut för att strida mot orcernas ledare. Återigen är det bäst att lägga full kraft på att besegra ledaren i första hand.

Blackrock & Roll
Uther behöver din hjälp för att slå ut en orcbas i närheten. Denna gång får du tillgång till resurshantering och liknande, vilket sätter något mindre press på dig eftersom du har förstärkningar. Basen du sätter upp kommer att attackeras för eller senare vilket gör att det är viktigt att sätta upp ett någorlunda bra försvar. Uther är på din sida och hans krafter räcker gott och väl till en början.

Börja med att ta fram fler bönder och bygg upp en farm. Uppgradera tornen om du har resurser till det. Det är mest troligt att attackerna kommer från den östra sidan och därmed har dessa torn högst prioritet. Var redo att reparera tornen om det kommer för många orcer samtidigt. Sätt upp din andra farm och en barrack. Vid det här laget bör du ha guld nog för att träna upp dina sex fotsoldater som uppdraget kräver.

Efter en kort filmsekvens får du nästa uppgift: Att nita Orcernas Blademaster. Om du vill vara säker på att få en lättare strid, bör du bygga upp ännu en farm och träna upp fler fotsoldater. Fortsätt österut tills du hittar dvärgarna. Du får ännu en uppgift som kan vara värd att slutföra för att få mer erfarenhet. Här får du för första gången tillgång till gevärsskyttar, vilket kommer att behövas. Leta upp grottan och ta dig an de mindre drakarna. När du väl stöter på den större draken Searinox kommer det att bli svårare. Koncentrera skyttarnas attacker mot draken men var beredd på att använda Arthas krafter för att hela dem. Resten av dina enheter lär få mycket att göra med drakens undersåtar som måste hållas borta från skyttarna. Återvänd till dvärgarna när du har lyckats för att få ännu ett föremål i hjältens inventarie. Uppgradera så mycket som möjligt i smedjan innan du fortsätter.

Det är dags att fortsätta upp till Blademaster. Längs vägen stöter du på ytterligare fiender men de borde inte vara några problem att ha ihjäl. Norrut finns det en mindre bas som bör förintas i första hand, för att slippa fler attackerande orcer. Den sista striden är mindre svår.

Ravages of the Plague
Friheten med att ha en militärbas försvinner i detta uppdrag, där du ska eskortera magikern Jaina Proudmoore. Det blir dock inget barnvaktsuppdrag då Jaina är riktigt bra i strid. I början har hon tillgång till Water Elementals, vilket blir användbart ganska snabbt.

Börja med att följa stigen nordväst tills du når den närmaste byn. Bron längre fram har förstörts och vilket leder dig till en farligare stig. Du hamnar mitt inne i ett mindre samhälle som attackeras av banditer. Låt Jaina trolla fram en Water Elemental för att göra striden betydligt



Storyn berättas via mellansekvenser.



enklare. Du belönas med en helande dryck. Följ invånarnas anvisningar för att hitta den legendariska fontänen på andra sidan vattendraget. Längs vägen stöter du några mindre imponerande fiender. Jaina kommer förmodligen att stiga i graderna vid det här laget. Satsa på besvärjelsen Blizzard för att ge henne omväxlande attacker.

På andra sidan floden möter du de odödas arméer som attackerar med många bågskyttar. Dina soldater får nu tillgång till försvarstaktiken som du bör aktivera omgående. Tänk på att Arthas Holy Light kan användas för att skada zombies. När du har hittat fontänen västerut är det dags att bege sig i sydlig riktning.

Du hittar snart bevis på att pesten sprids med en rasande fart. Förstör byggnaden och följ sedan stigen tills du hittar prästerna och granatkastaren. Du får en ny uppgift i kampen mot sjukdomen. Vandra söderut för att hitta en mantel till Jaina, eller fortsätt norrut längs stigen för att nå matförrådet. Du kommer att möta Kel'Thuzads trupper innan du kan slutföra uppdraget. Använd Water Elemental och Holy Light på den största fienden. När du närmar dig matförrådet kommer fler skelett att attackera dig, men de är klena. Granatkastaren kan sedan förvandla byggnaden till en ny brädgård.

The Cult of the Damned

Detta uppdrag ger dig något mer frihet. Arthas och Jaina är pesten på spåren och beslutar att bygga upp en bas. Börja med att använda samtliga byggenheter för att sätta upp huvudbyggnaden, istället för att låta dem arbeta på varsitt hus. På så sätt kan du snabbt pressa fram fler enheter och låta byggprocessen bli effektivare. När de tre första husen är resta kan du sätta ut en smedja. Sätt också ut ett par vakttorn för att skydda ingångarna till basen, särskilt västerut. Du får snabbt tips om en andra guldgruva österut. Det kan vara värt att expandera basen tidigt och samla erfarenhet genom att knacka de monster som finns på vägen.

När du har varit ute på korståg österut kan du koncentrera dig på uppdragets huvuduppgift. Bygg upp en Workshop och en Arcane Sanctum så att du kan träna upp präster och granatkastare. Uppgradera det som uppgraderas kan medan du bygger upp en liten armé.

Vägen till Andorhal blockeras av en fiendebas. De odöda står i din väg men de bör inte bjuda på mycket motstånd. Använd granatkastare för att jämna deras byggnader med marken. Dina andra enheter bör sättas på att slå ner motståndarnas magiker innan de trollar fram fler enheter. Präster kan vara mycket bra att ha med sig för att hela dina slagskämpar. Skicka inte fram dina enheter i onödan så länge fiendens torn står kvar.

Om du har lidit några förluster bör du träna upp fler enheter innan du fortsätter. Du kommer att nå Andorhal och där blir nästa uppgift uppenbar. Ett paradis av evigt mörker? Det är dags att slå tillbaka mot den högfärdige magikern. Fortsätt längs stigen norrut tills du hittar fiendens läger. Här måste du vara beredd på att använda hjältarnas krafter, då flera Abominations står i din väg. Arthas Divine Shield och Jainas Water Elemental fungera bra. Sätt granatkastarna i närheten för att slunga in granater mitt i smeten. Till slut står endast Kel'Thuzad kvar och han är på tok för svag för din armé. Fast han dör i alla fall med stil.

March of the Scourge

Arthas och Jaina når det lilla samhället Hearthglen som attackerats av zombies och annat otrevligt. Det visar sig att pesten har nått de stackars invånarna och sjukdomen förvandlar dem till monster. Så fort filmsekvensen tar slut gäller det att sätta fart. Jaina är inte längre till ditt förfogande och du är omringad. Ditt uppdrag är att hålla dig vid liv i 30 minuter, vilket kan bli en jobbig uppgift. Räkna inte med någon vilopaus under denna tid.

När du har dödat de första monstren måste du bygga upp ett försvar. Det finns redan ett antal vakttorn utplacerade, men utan förstärkning kommer de att förintas. Fienden brukar för det mesta anfalla från det västra hållet och därmed bör du bygga upp extra vakttorn där. Tänk på att få igång resurshanteringen ordentligt, särskilt trä som det finns mindre av i början. Arcane Sanctum och Workshop bör byggas så snabbt som möjligt. Uppgradera skyttarnas vapen så att de får en bättre räckvidd.

Efter ca tio minuter kommer du att få ett andra mål. Du måste stoppa en karavan och till detta krävs det några starka enheter. Skicka ut din hjälte tillsammans med några skyttar och vanligt fotfolk. Din bas bör klara sig om du har satt upp extra kanontorn. Karavanen stoppas lättast om du använder Arthas Divine Shield och samtidigt Holy Light på dina undersåtar. När uppgiften är färdigt bör du rusa tillbaka till din bas med de överlevande.

Magiker och präster är bra att ha vid varje ingång till basen. Låt prästerna hela dina soldater.




Människorna landstiger och historien upprepar sig.

Inkommande fiender kan slöas ner med hjälp av magikerns besvärjelse. När Arthas har fått tillräckligt mycket erfarenhet bör du satsa på Resurrection. Vid det här laget kommer de odöda att attackera med Meat Wagons, vilket gör att du måste vara snabb och plocka bort dem innan de kommer tillräckligt nära. Var samtidigt redo att reparera skadade torn. Den sista tredjedelen av uppdraget blir något svårare, men så länge du satsar på att döda deras magiker och Abominations lär du inte bli alltför hårt drabbad.

Uppdraget slutar med att de odöda gör en sista ursinnig attack. De skickar in mängder av otrevligheter som leds av en Lich. Oroa dig inte om du får pisk. Det är ditt öde att få stryk denna gång. Uther kommer som räddaren i nöden.

The Culling

Hämndlysten som han är beslutar sig Arthas att konfrontera Mal'Ganis i Stratholme. Tyvärr har invånarna redan smittats och den unge prinsen beslutar sig för att slakta dem i förebyggande syfte. Uther och Jaina vägrar och därmed är du ensam ännu en gång. Fast detta uppdrag liknar inget annat. Din uppgift är att döda 100 invånare i byn innan Mal'Ganis tar över dem. Om den onde magikern lyckas förvandla 100 människor kommer ditt uppdrag att misslyckas.

Till ditt förfogande har du en någorlunda färdig bas. Börja med att sätta upp en smedja och förstärka försvaret med fler kanontorn. Uppgradera din huvudbyggnad två gånger, så att du kan komma åt riddarna. Magiker och granatkastare kommer behövas för att skydda basen. De gånger vi testade uppdraget attackerades basen endast från det södra hållet. Lägg därför det tyngsta försvaret längst ner. Se till att ha gott om präster för att hela dina enheter.

Du måste vara snabb med att skicka ut Arthas för att klara uppdrag. Se till att han har ett följe som kan ställa till med mycket skada. Varje gång du hittar ett infekterat hus måste du attackera det för att kunna döda invånarna. Tänk på att de civila och deras hus inte är dina fiender egentligen, vilket gör att du måste attackera dem specifikt. När ett hus går sönder har du några sekunder på dig att döda de som kommer ut innan de förvandlas.

Tråkigt nog är Mal'Ganis mycket snabbare än du på att förvandla invånarna och därför måste kräket stoppas. Du kommer att se honom som en grön prick på kartan. Leta upp honom och döda hans lilla trupp. Detta ger dig tre minuter innan han återföds och fortsätter med sitt illdåd. I början är det enkelt att knäcka honom, men efter ett tag tar han med sig fler enheter. Han kommer också att irritera dig med en besvärjelse som får dina enheter att somna in. För att väcka dem måste du attackera dem själv. Använd Divine Shield för att skydda dig och kasta Holy Light på Mal'Ganis för att vinna tid. Titt som tätt kommer dina anfallare att stryka med, vilket är oundvikligt här. Resurrection passar bra men du måste också tänka på att skicka in fler folk längre fram. När du har dödat din hundrade smittobärare kommer uppdraget att vara över.

The Shores of Northrend

Arthas fortsätter sin vansinniga jakt efter Mal'Ganis och kampen tar honom till ett fruset och ogästvänligt landskap. Uppdraget går ut på att förinta den onde magikerns bas och alla som står i den hämndlystne Arthas väg. Du börjar med ett fåtal enheter, men tillräckligt mycket resurser för att komma igång. Din första uppgift blir att hitta en guldgruva och sätta upp nödvändiga byggnader. Vägen till gruvan går österut och du kommer att stöta på många monster längs vägen, det är främst vargar och stora spindlar vilket passar utmärkt för din hjälte i jakten på mer erfarenhet.

Till slut kommer du att stöta på en guldgruva och vänliga trupper som behöver din hjälp. Börja omedelbart med att reparera de skadade byggnaderna. Du kommer att behöva fler byggenheter för att hålla uppe resurshanteringen. Basen attackeras ständigt så var på din vakt. Gevärsskyttar är ett måste, då fienden denna gång anfaller från luften. Sätt upp vakttorn och se till att uppgradera din huvudbyggnad hela vägen upp till ett slott. Du kommer att behöva starka enheter för att överleva.

När din bas verkar någorlunda stark är det dags att sätta ihop en anfallsvåg. Du kommer att behöva granatkastare, riddare, magiker, präster och skyttar. Givetvis måste din hjälte leda anfallet för att det ska gå vägen. Skicka upp de starkaste enheterna i fronten och arbeta dig fram till det första tornet. Använd granatkastarna för att jämna det med marken. Fienden kommer att skicka en motattack ganska omgående så se till att ha många skyttar i din bas. Fortsätt anfallet med granaterna tills de sista husen är borta. Nu kan du nå basen längst upp för att få förstärkning.

Huvuduppgiften kvarstår men nu har du enheter kraftiga nog för att gå vidare. Flytta ditt följe åt väster tills du hittar Mal'Ganis bas. Återanvänd den förra taktiken för att bli av med fiendens torn. Din hjälte tillsammans med riddare och skyttar bör kunna decimera försvaret ganska kvickt. Det står klart att Mal'Ganis inte var hemma, vilket kanske var tur för din del... eller för honom.

Dissension

Konungen har lyssnat på Uther och insett att sonen är lite väl galen. Dina trupper är på väg att sticka från basen och din uppgift är att bränna skeppen, så att ingen ska kunna komma hem. Till ditt förfogande har du endast ett fåtal soldater och tiden är knapp. Om 25 minuter hinner passera är allt över. Egentligen är detta bara ett trist mellanuppdrag i ett försök att dryga ut speltiden något.

Börja med att springa västerut och följ stigen. Du kommer att möta de odöda men till en början är de inte särskilt svåra. Se till att få med dig de två granatkastarna, men utsätt dem inte för onödiga risker. Det finns nämligen gott om vakttorn och andra olämpliga byggnader i din väg. Intressant nog fortsätter din resurshantering även om du inte kan träna upp fler enheter i basen. Guldet kan istället användas för att hyra in legosoldater av olika slag. Du måste spendera pengarna för att överleva de stora striderna längre fram. Vid det första lägret kan du köpa tre olika filurer. En av dem är en helare och den andra är en enhet som kan attackera flygande enheter.

Längre fram stöter du på fler kanontorn, men dessa försvinner snabbt när dina granatkastare används. Till slut hittar du en av de fem båtarna du ska förstöra. Ett par granater senare kan du följa stigen vidare igen. Innan du kan köpa fler enheter stöter du på en del svåra fiender. Vid det här laget bör dock Arthas vara riktigt stark. Se till att hela dina soldater hela tiden och minimera skadorna. Några träd kommer att blockera stigen men dessa kan demoleras med granater. Vid ett läger finns det möjlighet att hyra en Troll Trapper, en enhet som kan fånga in flygande enheter så att dina soldater kan nita dem på marken. Se till att sänka alla skepp du hittar längs vägen.

Den klurigaste uppgiften blir att ta sig igenom en dalgång med vakttorn uppe vid kanterna. Det finns inte någon möjlighet att få in tillräckligt många träffar med granaterna. Tornen är för många och det finns risk för att tiden tar slut. Köp en amulett som ger tillgång till teleportering. Använd Arthas Divine Shield och spring gatlopp hela vägen till andra sidan. Amuletten kan sedan användas för att teleportera in de andra enheterna. Tänk på att du endast kan få med dig tolv av dem.

Den sista utmaningen ligger i en mindre militärbas där magiker och Abominations hotar



att göra mos av dig. Använd Arthas och den lille dvärgens krafter, medan dina granatkastare slungar in explosiv död. Sikta på magikerna först för att slippa skelettkrigare. Med den sista båten i sikte är uppdraget äntligen över.

Frostmourne

Snorungen Arthas har visat sitt rätta ansikte med sitt svek. Hans trupper står inför en invasion ledd av Mal'Ganis, som givetvis passar på att prata lite strunt om mörker och annat elände. Ditt enda hopp är att hitta Frostmourne, ett vapen starkt nog för att skrämma även de odöda.

Det svåra i uppdraget är att du måste leta efter svärdet och samtidigt skydda din bas från Mal'Ganis armé. Lyckligtvis är alla byggnader redan resta och resurshanteringen i full gång. Därmed kan du fokusera på den taktiska biten och hålla försvarstrupperna vid liv med helare. Se till att öka intaget av guld och forska så mycket det bara går. Ett par extra enheter skadar inte heller. Under tiden väntar flera monster på Arthas och hans vänner. Du kommer att behöva använda Holy Light och Divine Shield många gånger för att nå slutet. Ett gäng med mindre trevliga fiender vaktar ingången till grottan. Se till att du har mycket mana och att dina soldater mår någorlunda bra innan du tar dig an utmaningen. Det stora monstret i mitten är lvl 10 och om du inte blir av med honom snabbt kommer han att krossa dina små soldater. Fokusera anfallet mot det största hotet. Ignorera de andra monsterna! De kommer inte att finnas kvar när deras ledare faller.

Dvärgen Murandin dör precis när du kommer över svärdet så nu får Arthas klara sig själv. Den andra delen av uppdraget inleds och nu väntar Mal'Ganis samt en hel del andra fulingar. Dina resurser bör räcka för att bygga upp en kraftfull armé. I annat fall finns det en gruva norrut som knappt bevakas alls och en åt nordöst, men denna är något bättre skyddad. Om du beslutar dig för att bygga upp mindre baser vid de två gruvorna måste du göra dig beredd på att möta fienden ofta.

För att krossa Mal'Ganis behöver du en bra blandning i dina trupper. Granatkastare behövs för att sänka tornen, riddare för att ta hand om deras Abominations, helare för att hålla dina trupper friska och inte minst skyttar för att bli av med allt som attackerar dig från ovan. Det finns en fiendebas österut och det är därifrån de flesta attackerna kommer ifrån. Om ditt försvar är starkt nog kan du ignorera detta och fortsätta norrut. Med det kraftfulla svärdet i hand bör den onde magikern inte vara särskilt svår. Du belönas med ännu en av Blizzards overkligt snygga filmsekvenser.

Trudging through the Ashes

Arthas har nu blivit om möjligt ännu ondare och kämpar för de odöda. Denna kampanj ter sig något annorlunda, även om de sista uppdragen i den förra byggde på ett mindre snällt tema. Din första uppgift är att rädda 20 Acolytes från staden. Tråkigt nog är den gräslige Arthas inte längre den mäktiga krigare han var tidigare.

Följ stigen fram till den första röda pricken på kartan. Här får du reda på att du måste smyga dig fram, eftersom invånarna kan hämta hjälp. Om du blir upptäckt måste du snabbt göra dig av med åskådarna. Vid den andra röda pricken står det en soldat. Striden blir inte särskilt lång när du låter dina Ghouls gå lös på honom.

Fortsätt västerut till nästa enhet som står i närheten av en av invånarna. Du får ännu en uppgift och den blir mindre lätt. Fortsätt över vattendraget för att få tillgång till en osynlig enhet. De närmaste byggnaderna vaktas av en patrull. Om du blir upptäckt här kan du lugnt räkna med att misslyckas. Använd den osynliga enheten för att kontrollera var patrullen är innan du fortsätter. En Acolyte finns i det nedre högra hörnet och denna bör du nå ganska lätt. Håll dig borta från barracken när du försöker nå enheten i det motsatta hörnet. När du sedan är färdig ska du gå till vattendraget i närheten av väderkvarnen.

Väl inne i det skyddade området måste du undvika den vandrande invånaren och den patrullerande riddaren för att nå ytterligare två Acolytes. På andra sidan hittar du kyrkogården och får fler trogna följeslagare. Ytterligare en röd prick är placerad precis söder om gravarna i närheten av riddaren.

Gå vidare uppåt och sväng vänster vid den stora porten. Banditer anfaller samhället och du bör kunna smyga in och rädda ännu en enhet. Längre in finns det ytterligare en Acolyte och fler väntar på vägen tillbaka till portarna. Storma in i byn och rädda de sista enheterna. Målet är nära och dina enheter kan äta sig friska längs vägen.

Digging up the Dead

Din bisarra kamp fortsätter i Andorhal där du ska hämta kvarlevorna av Kel'Thuzad och samtidigt döda en hjälte. Börja med att följa stigen österut och ta med dig dina katapulter. Använd dessa





för att demolera tornet längre fram. Några få fotsoldater möter dig innan du når nästa samling av byggnader. Den mesige hjälten gömmer sig längre in bland sitt folk, men han är lätt att locka ut med några blodiga laddningar från katapulterna. Använd Arthas nya besvärjelse Death Coil för att försvaga honom, medan dina mindre enheter äter honom. Det du söker finns bland gravarna.

Nu kommer den intressanta delen av uppdraget. Du får snabbt en genomgång i de odödas byggnadstekniker. Sätt upp de hus som krävs och pumpa sedan ut Ghouls. Tänk på att fienden kan anfalla under tiden. Ta med dig en liten arme uppåt tills du når ett mysigt litet samhälle. När invånarna för syn på dig kommer de att attackera dig. Efteråt kvarstår en hjälte som är riktigt stark. Använd Death Coil och rikta in katapulterna på honom.

När du är färdig väntar ännu en utmaning längre söderut. Du kommer att behöva betydligt fler enheter denna gång. Var inte rädd för att offra dina Ghouls, då de knappast kostar någonting att träna upp. Använda katapulterna till att krossa barracken för att slippa fler anfall. Om du blev av med många enheter bör du skicka in förstärkningar innan du går vidare. Uther väntar nämligen på dig och han är lite svårare. Sätt katapulterna på att måla honom röd medan dina Ghouls omringar honom. Death Coil passar utmärkt för att pressa ner hans energi. Efteråt blir det ett ledsamt farväl innan du kan lägga dina smutsiga vantar på urnan. Allt står dock inte rätt till i det odödas land verkar det som.

Into the Realm Eternal

Efter att ha hämtat hem Kel'Thuzads kvarlevor återstår det att återuppliva den gamle token. Givetvis går det inte att göra detta på ett enkelt sätt. Du måste göra det på alvernas mark. Uppdraget börjar med en enorm slakt då Arthas kör ut alverna. Striden blir dock ganska kort och du kan koncentrera dig på att sätta upp en bas. Var beredd på fler attacker i början då det var en del alver som kom undan. Den första attacken brukar för det mesta komma från sydost, med en hjälte i fronten. Arthas och några Ghouls kan sätta stopp för detta ganska enkelt. Den här gången har du tillgång till magiker som kan använda fallna soldater för att få fram skelettkrigare.

Detta uppdrag kan vara mycket svårt om du inte får ordning på basen omgående. Efter den första attacken måste du använda dina Ghouls för att samla in trä. Omvandla huvudbyggnaden så att den får en självförsvarsmekanism. Alverna har inte mindre än fyra baser längre söderut och om de tillåts samla sina krafter alltför länge, kan uppdraget bli lite väl jobbigt.

När din bas är någorlunda säker bör du flytta Arthas, några katapulter och magiker längs stigen åt sydväst. Använd katapulterna för att fälla träden. Väl i närheten av alvernas hemvist gäller det att krossa vakttornen och samtidigt hålla katapulterna fria från alvernas bågskyttar och magiker. Ghouls och magiker är en bra kombination då de förra slits ut ganska snabbt och således förvandlas till skelett. Det kan vara en god idé att skicka ner fler Acolytes för att ta över alvernas gruva. Du kommer nämligen att behöva mängder av enheter för att inta den sista basen längst ner till höger på kartan.

Om du vill vara riktigt säker på att slippa attacker mot din bas, bör du förgöra samtliga alvbyar på kartan. Det sista anfallet mot alverna är något lurigare då de har satt ut flera torn och deras magiker utnyttjar sina irriterande attacker. Plocka bort tornen i första hand och sedan magikernas hus. Till slut möter du bara bågskyttar och de är inte särskilt farliga. Katapulter, Ghouls och magiker är det som krävs.

Key of the Three Moons

Alvkvinnan lyckas fly och spränga en viktig bro. Vidare skvallrar hon om att du behöver tre kristaller för att kunna låsa upp portarna till alvernas stad. Börja med att attackera den klena basen österut. Notera att du har fått Crypt Fiends denna gång vilket är mycket viktigt, då flygande enheter vaktar basen. När kräken är borta kan du snabbt bygga upp din bas och ett lämpligt försvar. Följ vägen österut för att hitta två zeppelinare som du kan använda för att flytta enheterna över floden, men koncentrera dig på ditt försvar tills vidare.

Eftersom bron är sönder tvingas även alverna att förflytta sina trupper luftvägen. Se till att sätta ut minst tre vakttorn för att täcka basen. Konvertera även huvudbyggnaden för att göra det svårare att ta sig in. Tänk bara på att reparera dina torn då det blir många anfall. När försvaret känns starkt gäller det att fylla zeppelinarna och ta sig över till andra sidan österut. Flyg inte för långt in. Använd katapulter för att nita det första tornet. Din hjälte tillsammans med Ghouls och magiker bör kunna ta hand om resten. Glöm inte att ta med dig Crypt Fiends för att få ner deras flygande enheter. När du har tömt basen bör du flyga över ett gäng Acolytes för att ta över deras guldgruva. Glöm inte att plocka upp kristallen.

Längre upp finns det en portal som leder till nästa alvby. Se till att ha med dig en stark trupp när du går genom portalen, då den andra sidan är väl bevakad. Fyll på med fler enheter medan du jämnar nästa samhälle med marken. Ett hett tips är att ta med sig en Acolyte hela vägen och låta honom reparera katapulterna. De två sista kristallerna finns västerut och den föregående taktiken kan med lätthet upprepas för att klara uppgiften.

När du sedan har dina tre kristaller ska du ställa dig framför portarna som markeras på kartan. Portarna bevakas av flera alver och vakttorn. Om du känner för att sprida total destruktion bör du flyga över dina trupper med en gång. Det går dock alldeles utmärkt att flyga över Arthas och låta honom springa fram till portarna för att avsluta uppdraget.

The Fall of Silvermoon

Arthas är mycket nära alvernas mytomspunna stad nu, men kampen är inte över. Det är först nu spelet blir utmanande då du knappt hinner andas innan fienden slår till. Alvkvinnan Sylvana är lite sur på dig och försöker genast nita dig. Attackera henne med Arthas innan hon lyckas skada basen. Därefter måste du sätta upp fler kanontorn runt ingångarna till din bas. Du kan lugnt räkna med fler och mångsidigare attacker denna gång. Var beredd med Acolytes för att reparera de värsta skadorna.

Sylvana kommer att försöka nå Silvermoon med sina spejare var fjärde minut. Om hon lyckas kommer du att få mycket besök från staden



och det är direkt olämpligt. Se till att döda varje missgynnare hon skickar längs vägarna västerut. Under tiden måste du snabbt sätta upp en duglig armé, för att kunna attackera Sylvanas bas som ligger i väst. Använd den vanliga taktiken med katapulter mot byggnader. Trollkarlar, Crypt Fiends och Ghouls bör också användas. Arthas borde vara stark nog för att kunna använda Animate Dead vid det här laget. Denna besvärjelse kan lätt sätta skräck i fienden. Sylvana blir du av med ganska lätt genom att omringa henne med Ghouls och bränna energi med Death Coil. Efteråt kan du glädjas över att ha fått en väldigt speciell Banshee, även om hon inte är lika road. Fler sådana enheter kan du tränas upp i din bas.

Det är nu dags att förinta Silvermoon och alla dess invånare. Om du lyckades hålla Sylvanas budärare borta tidigare, blir attacken mycket enklare. Se till att pressa fram en gigantisk armé denna gång. Förmodligen tar dina pengar slut i samma veva, men Sylvanas gamla gruva fungerar fint.

Silvermoon är enorm och att inta staden blir en knivig uppgift. Det som ställer till mest är att de enda ingångarna till samhället är två smala broar. Därmed finns det en stor risk att dina katapulter råkar illa ut medan de bombarderar fiendens torn. Se till att ha med dig gott om flygande kräk. Det kan vara lockande att anfalla staden från två håll, men det är bättre att vandra in på den östra sidan och få ett bra fotfäste för resten av attacken. Plocka sönder alla byggnader som kan producera fler enheter innan du rör dig in mot mitten.

Den sista etappen blir mycket svårare, då fyra riktigt kraftiga monster vaktar den heliga platsen. Glöm bort allt var magi heter och se till att bombardera dem från ovan och med katapulterna. Vad som än händer måste du se till att de inte bankar på Arthas. I sådana fall är det oftast bäst att lägga benen på ryggen.

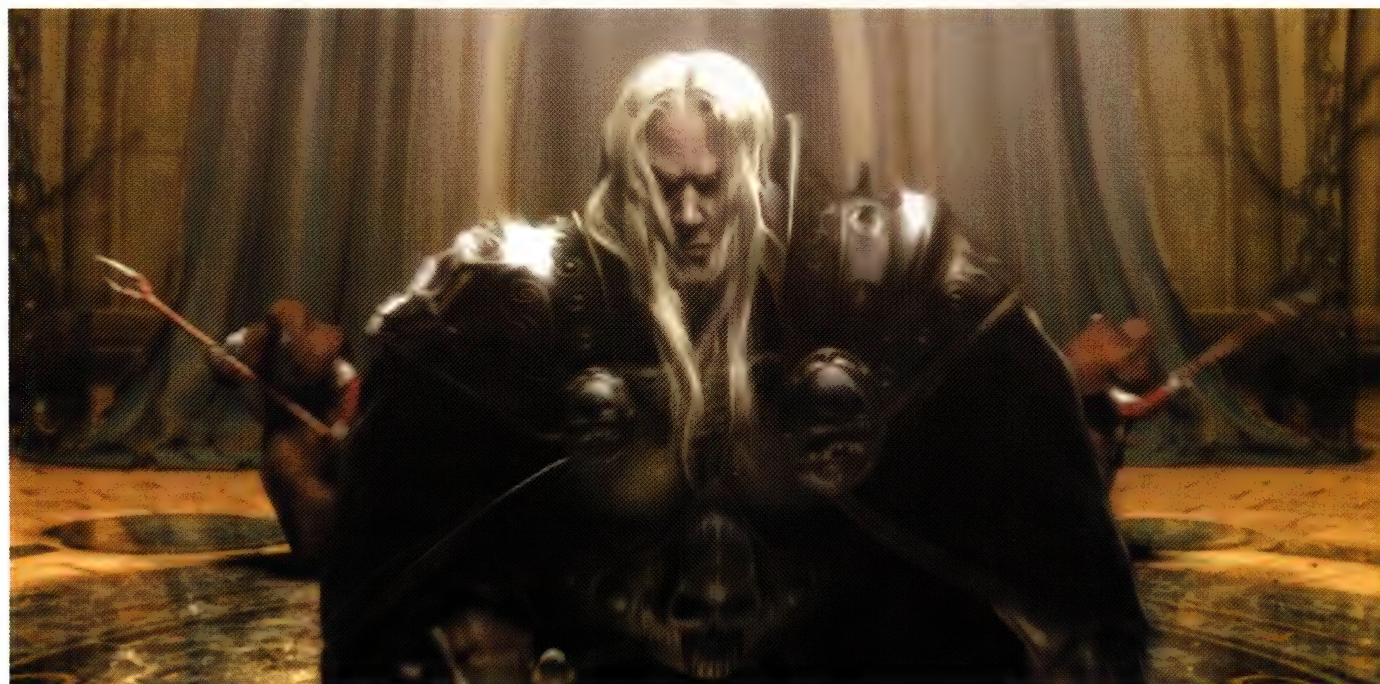
Blackrock & Roll Too

Efter ännu en intrigfylld mellansekvens står det klart att Kel'Thuzads åter vandrar bland de levande, men det innebär bara mer arbete för dig. Det är sannerligen inte lätt att vara dödsrikets slav. Kel'Thuzads måste komma åt en portal som vaktas av vidriga orcer. Detta innebär att du får justera din taktik något. Orcerna är extrema i närstrid, vilket innebär att du gör bäst i att hålla dem på avstånd. Lyckligvis har du nu tillgång till Frost Wyrms som kan frysa fienden i korta intervaller. Se därför till att forska fram denna attack omgående.

Utgångsläget ser inte särskilt ljust ut. Din bas ligger i mitten och runt omkring finns det fem baser, varav en är särskilt viktig för uppdraget. Du gör bäst i att placera ut torn i varje riktning på en gång. En av dina fiender kommer att anfalla från den västa sidan redan från början. När du har pressat tillbaka fienden och dödat deras hjälte får du en särskild uppgift: att döda samtliga hjältar i regionen. Visserligen är uppgiften inte obligatorisk, men det är alltid bra att bygga på Arthas krafter.

Sätt ihop en attackstyrka och slå tillbaka. Orcerna i den västra basen är ganska vilsna utan sin ledare. Använd som vanligt katapulterna för att slå ut deras försvar, men tänk på att deras katapulter är minst lika farliga. Resurrection bör användas så fort det ligger tillräckligt många lik på marken. När orcerna faller är det dags att expandera basen och ta över deras guldgruva.

De andra baserna bjuder inte heller på särskilt mycket motstånd och du bör komma undan ganska enkelt, tills det är dags att ge sig på de röda. Inför den sista attacken behöver du en hel hord av flygande enheter. Vidare måste du ha med dig katapulter och enheter som försvarar dessa. Den första utmaningen ligger i att bli av med orcernas vakttorn som oturligt nog ligger högt belägna. Därmed har de en lång



räckvidd och kan ställa till med mycket. Flytta inte in några enheter i basen förrän tornen förvandlats till brasved. Väl inne i basen finns det nämligen riktigt kraftiga drakar som är immuna mot magi. Det är här dina Frost Wyrms blir som mest anbändbara. Frys ner fienden och omringa dem med Gargoyles.

The Siege of Dalaran

Inte ens nu slipper du ifrån de banala hitta-magiska-föremålet-uppdragen. Archimonde kräver att du letar upp en magibok som vaktas av fientliga trollkarlar. De gamla gnidarna har satt upp en magisk aura som sakta men säkert förgör alla odöda som försöker inta staden. Auran kan dock bara hållas uppe så länge Antonidas och hans två bästa magiker är vid liv. Oturligt nog gömmer de sig inne i staden vilket gör att du måste vara snabb.

Börja med att sätta upp ditt försvar i vanlig ordning, med kanontorn i varje svag punkt. Människorna inne i staden kommer att anfalla titt som tätt. Medan dina slavar arbetar kan du genast sätta fart med din uppgift. Ta dina två hjältar till stadens portar och leta upp den förste magikern. Gamlingen är svag men han får hjälp av skyttar och annat otyg. Använd Frost Nova och Death Coil mot honom, men håll dig borta från hans undersåtar. När magikern är död kan du dra dig tillbaka till friheten igen.

Notera att du kan träna upp Abominations i detta uppdrag, vilket kan behövas. Deras brutala styrka gör dem lämpade till att hålla fienden på plats medan dina magiker leker. Forska fram Disease Cloud för att göra attackerna än mer vidriga. Din första prioritet är att slå ut människornas första bas som ligger precis åt vänster när du kommer innanför portarna igen. När du har fått bort tornen kan du med lätthet köra Arthas Resurrect och förgöra resten av staden. Lite längre upp finns det två fångslade monster som du gärna vill ha på din sida, särskilt i striden mot den andra magikern.

Det blir en längre bit att gå innanför auran denna gång. Använd katapulter för att plocka de två tornen, medan dina magiker och Golems tar hand om fienden. Det är nog bäst att du låter dina svagare enheter stanna kvar denna gång, så vida du inte kan placera dem vid hälsofontänen. Sätt några Abominations på att blockera magikern medan dina hjältar trakasserar honom med besvärjelser. Glöm inte att befria nästa monster för att få tillgång till Blood Lust.

Nu kvarstår en betydligt tuffare stad, med riktiga kanontorn. Den gamla vanliga taktiken håller, så länge du kan bli av med deras trollkvinnor, som garanterat kommer att slöa ner dina anfall. Efteråt kan du glädjas av att din bas slipper fler attacker. Sätt ihop en enorm styrka med stora enheter för det sista anfallet. Antonidas är väl bevakad men om du har tillräckligt många soldater bör du kunna inrikta attackerna enbart mot honom.



3D-motorn kommer till sin fulla rätt när du använder besvärjelser.

Under the Burning City

Här kommer ett uppdrag som verkligen för tankarna till StarCraft. Kel'Thuzad är på gång med lite hokus pokus och måste skyddas i hela 30 minuter. Eftersom detta är det sista uppdraget för denna kampanj kan du lugnt räkna med bråk. Din vän kommer garanterat att bli attackerad från luften och därmed är det passande med Crypt Fiends i närheten. Förstärk de tre ingångarna som enbart bevakas av torn. Sätt upp så många torn du har råd med och sätt ut några magiker vid varje plats. Glöm inte bort din egen bas då den också blir anfallen.

Det kan verka lockande att slå tillbaka mot fiendens läger, men det är det inte värt. Ett anfall skulle göra ditt försvar alltför öppet. Du får snart ett meddelande om att det finns minor att hämta, vilket är ett måste. Sätt dessa små explosiva saker i närheten av den östra kanten, då denna blir hårt ansatt. Lyckligtvis får du förstärkningar från portalen och detta behövs verkligen. Absolut häftigast blir det när du får tillgång till Infernals som kan stampa ner det mesta.

Den svåraste biten av uppdraget börjar när det är några minuter kvar. Människorna kommer att anfalla från alla håll samtidigt och därför är det viktigt att du pressar ut nya enheter i en rasande takt. Se till att ha dina Infernals vid liv när det sista anfallet börjar. Katapulter och tillhörande Acolytes bör placeras högt. Använd Abominations för att slöa ner deras anfall och låt Arthas Resurrection och Death Coil gå varm. När de 30 minuterna har gått kommer du att belönas med en mäktig filmsekvens igen.



Landfall

Det är dags att återse orcen Thrall som nu har nått Kalimdor. Även denna kampanj börjar utan resurshantering och byggande enheter. Ditt mål är att samla ihop de orcer som har överlevt resan och leta upp de andra fartygen. I början gäller det att försöka hitta så många monster att kämpa mot som möjligt. Thrall är inte särskilt stark och därför behöver han sin dagliga träning.



Börja med att döda de första fienderna och följ sedan stigen norrut. Här hittar du olika föremål som kan användas för att hela dig och dina soldater senare. Leta upp den brinnande byn längs den andra stigen och fortsätt att slakta dem som kommer i din väg. Söderut får du chansen att befria några av dina vänner. Fortsätt österut för att få fler soldater och följ sedan kartan norrut. Längre fram kan du hela dina skadade trupper vid en fontän.

När du sedan stöter på fler av dina orcer börjar den jobbiga biten. Du ska nu vara barnvakt åt Cairne Bloodhoof, en varelse som AI:n har gett usla egenskaper. Tråkigt nog kan du inte styra Cairne själv men han måste ändå hållas vid liv. Offra i första hand dina Grunts och kör hårt med Chain Lightning när du når byn. Fienden kommer att attackera dina soldater i tre omgångar och som vanligt är det de sista som är svårast. Med tanke på hur mycket mana det finns utplacerat på kartan bör du kunna använda din besvärjelse många gånger om det skulle behövas.

The Long March

Thrall söker ett orakel för att få reda på vad som väntar honom, men vägen dit är kantad av faror. Om du hatade det förra uppdraget på grund av daltandet med Cairne lär du inte bli överlycklig av vad som komma skall. Denna gång är det en karavan som ska skyddas till varje pris, men givetvis måste hjältarna överleva.

Cairne kommer att leda karavanen medan du agerar förtrupp. Var inte rädd för att avvika från huvudleden då karavanen stannar så fort du går utanför den utsatta banan. Detta kan vara bra att veta när du ska ut och träna upp Thrall. Attackerna kan komma från alla håll och därmed kan det vara bra att låta några orcer skydda de sista kreaturen. Se till att hela dina soldater om det behövs. Något längre fram kommer du att hitta en helande fontän som är guld värd. Du får också fler soldater till ditt förfogande inför den sista vägsträckan. Om Thrall är tillräckligt erfaren bör du satsa på att använda Feral Spirit. Du kommer att stöta på en butik något längre fram och här kan det vara värt att satsa slantarna på hälsa. Här får du också Raiders som kan fånga fienden i sina nät.

Längre fram stöter du på vakttorn, men vid det här laget får du leka med orcernas mäktiga katapulter som av någon konstig anledning stod i skogen. Låt inte katapulterna ta skada när fienden slår tillbaka. De kommer nämligen att behövas igen längre fram. Det finns ännu en fontän innan du når oasen och banans slut. Se till att karavanen blir helad innan du går den sista sträckan. Placera minst en av dina Raiders längst bak i ledet för att kunna fånga in de sista anfallen.

Cry of the Warsong

Äntligen är det dags att dumpa Cairne och hans veka karavan. Denna gång slipper du långa vandringar och kan koncentrera dig på att sätta ditt bo. De odöda är på jakt efter orcerna, men tills vidare får du öva dig på människorna. Börja med att hjälpa Grom Hellscream att förstöra basen till höger om din startplats. När din vän beger sig av är det dags att sätta upp de viktigaste byggnaderna. Se till att få upp en barrack och några hus snabbt så att du kan få fram Grunts. Människorna kommer att hitta dig tack vare Groms illvilja.

Sätt upp dina vanliga torn och forska så mycket som möjligt. Grom anfaller ständigt människornas baser och ger dig samtidigt en bra överblick över var alla vakttorn och viktiga byggnader står. Satsa på en anfallsvåg med din hjälte, katapulter, Grunts, Raiders och Kodo Beasts. Låt Grom ta de värsta smällarna genom att flytta in dina trupper precis efter hans. Låt dina Raiders använda sina nät för att hålla människornas soldater borta från dina ömtåliga katapulter. Thrall bör vara någorlunda stark vid det



Dina trupper antar formationer automatiskt.

här laget. Hans Chain Lightning skär igenom mängder av enheter samtidigt och hans stora vargar är perfekta för att gå i täten.

När du är ute och krigar lär din bas utsättas för människornas trupper. Även på hemmaplan är det nyttigt att sätta ut Raiders och använda Grunts för att banka ner motståndarna. Placera ut flera torn norrut då det är troligast att fienden väljer den bredaste vägen. När du har lyckats få bort ett par baser längre upp kommer anfallen mot din by att avta. I slutändan gäller det bara att leta upp zeppelinarna som markeras på kartan.



Demonerna är den gemensamma fienden.

The Spirits of Ashenvale

Thrall har fortfarande inte nått sitt orakel men nu har han fått tag på transportmedel. Kvar blir Grom som tvingas bygga upp en ny bas och stå lite i skamvrån. Givetvis lyckas han hugga ner träd som alverna är riktigt förtjusta i. Nu gäller det att stå emot attackerna och samtidigt samla på sig ved.

Du märker ganska snart att du inte har något guld att spendera. Det finns en gruva längre norrut men denna bevakas av fienden. Skicka upp en patrull ledd av Grom för att säkra guldet. Se till att gruvan bevakas väl då den ligger i alvernas väg. Du måste samtidigt pumpa fram fler Peons för att snabba upp arbetet. Led Grom precis norr om basen för att träffa Neeloc Greedyfingers. Han ger dig en krävande uppgift, men i gengäld får du tillgång till hans Shredders. För att lösa uppgiften behöver du en del starka enheter. Ta med dig Raiders för att kunna slöa ner fienden. Groms magiska attacker bör ordna med de första fienderna. Se till att omringa det sista monstret med mindre enheter för att hålla honom borta från Grom. När du väl är färdig kommer ditt skövlingsarbete att gå betydligt snabbare.

Resursinsamlingen kan gå ännu fortare om du söker upp alvernas magiska träd som finns utplacerade på olika ställen på kartan. Sök upp de två i norr och det träd som finns längst nere i det vänstra hörnet. Nackdelen är givetvis att träden bevakas av alverna och det finns militärbaser runt omkring resurserna. Du behöver givetvis inte söka upp dessa träd. Det finns gott om träd i närheten av din egen bas, men räkna med att det kommer att ta lång tid att samla in resurserna på detta vis. Om du beslutar dig för att attackera bör du ta med dig en bra blandning av enheter.

The Hunter of Shadows

De odöda tycker inte heller om alver verkar det som och nu försöker de få dig att slakta skogsfolket. Cenarius blev ganska sur på orcerna efter skövlingen och nu vill han hämnas. När mellansekvensen är över kommer alvernas ledare att slå till mot orcerna. Hans attacker är fruktansvärda och det är inte särkilt klokt att försöka ge sig på honom ännu. Låt honom härja fritt tills han når ditt område.

Börja med att sätta ut vakttorn och ta fram enheter som kan kontra flygattacker. Cenarius kommer snart att skicka sina trupper mot dig. Lyckligtvis följer han inte med själv i början och därför blir det något lugnare. Använd Raiders för att fånga flygande varelser och slå tillbaka deras styrkor. Groms Bladestorm visar sig fungera väldigt bra mot alverna när de omringar honom. Efter anfallet kommer du att behöva mer resurser men en extra gruva finns redan tillgänglig på ditt område. Se till att reparera alla vakttorn och sätt ut fler av dem på de ställen fienden anföll sist. De kommande anfallen blir minst lika håriga.

Efter ett tag får du reda på att du måste leta upp fontänen du såg i mellansekvensen. Ta med dig en styrka och följ stigen norrut. Du behöver katapulter för att bli av med träden längst upp. I början stöter du inte på mycket motstånd, men räkna med betydligt värre monster längre fram. Det finns en butik längs vägen och det rekommenderas starkt att du fyller på med hälsa. Ta med dig trollkarlar, Raiders och andra starka enheter för att skydda Grom längs vägen. En hälsofontän finns lite längre fram, precis innan du når ditt mål. Glöm bara inte bort att fortsätta ditt försvarsarbete i din bas.

Bygg upp en mäktig armé och gör dig redo för att invadera alvernas städer. Grom och hans medföljare har druckit ur fontänen och därmed är de starka nog för att ta sig an Cenarius. Det intressanta är att förvandlingen påverkar alla dina soldater. Du behöver inte förstöra alla baser då din sista uppgift är att förgöra alvernas ledare. Försök att locka ut honom genom att anfalla en av de yttersta baserna. Sätt flera fotsoldater och Raiders på att anfalla Cenarius medan Grom går lös på honom med sina snabba attacker.



Where Wyverns Dare

Stackars Thrall har ännu inte nått oraklet då människorna blockerar vägen. Cairne kommer dock till din hjälp och denna gång slipper du agera barnvakt åt honom. Börja med att förstärka försvaret. Räkna med att få utstå mängder av



flyganfall från en av fiendens två baser. När din bas är i ett bra skick är det dags att påbörja jakten på Wyverns. Ta med dig de båda hjältarna och några starka enheter norrut. Cairnes fotfolk duger alldeles utmärkt till uppgiften. Du får snart reda på vad som måste göras. Ta med dig hjältarna längs stigen som börjar västerut. Monstren du stöter på är ganska svåra och det krävs att du får med dig enheter som kan få ner dem på marken. Chain Lightning i kombination med Raiders fungerar utmärkt för att befria dina Wyverns.

Sök längs den södra delen av landskapet för att få ännu en uppgift. Du ska döda Centaurs som finns längre upp på vägen till människornas bas. Lyckligtvis kan du nu bygga fler Wyverns i din bas vilket gör uppgiften enklare. Satsa även på att bygga Tauren-krigare som kan användas för att blockera fienden. Thrall bör kunna frammana jordbävningar vid det här laget. När du väl hittar Centaurernas ledare gäller det att hålla honom borta från hjältarna, men han borde falla ganska snabbt. När uppdraget är slutfört kan du använda fontänen väster om din bas för att hela dina skadade soldater.

Nu återstår människornas baser, eller snarera bas, eftersom du bara behöver förstöra den blå. Tråkigt nog kan du bara nå den via luften och dina Wyverns är inte starka nog för uppgiften. Du måste köpa zeppelinare och landsätta trupper längs kanten söder om basen. Se till att skydda ballongerna med Wyverns ifall fienden skickar upp sina Gryphons. Se till att ta med dig många katapulter för att bli av med vakttornen. Det övriga försvaret kan dina hjältar ta hand om.

The Oracle

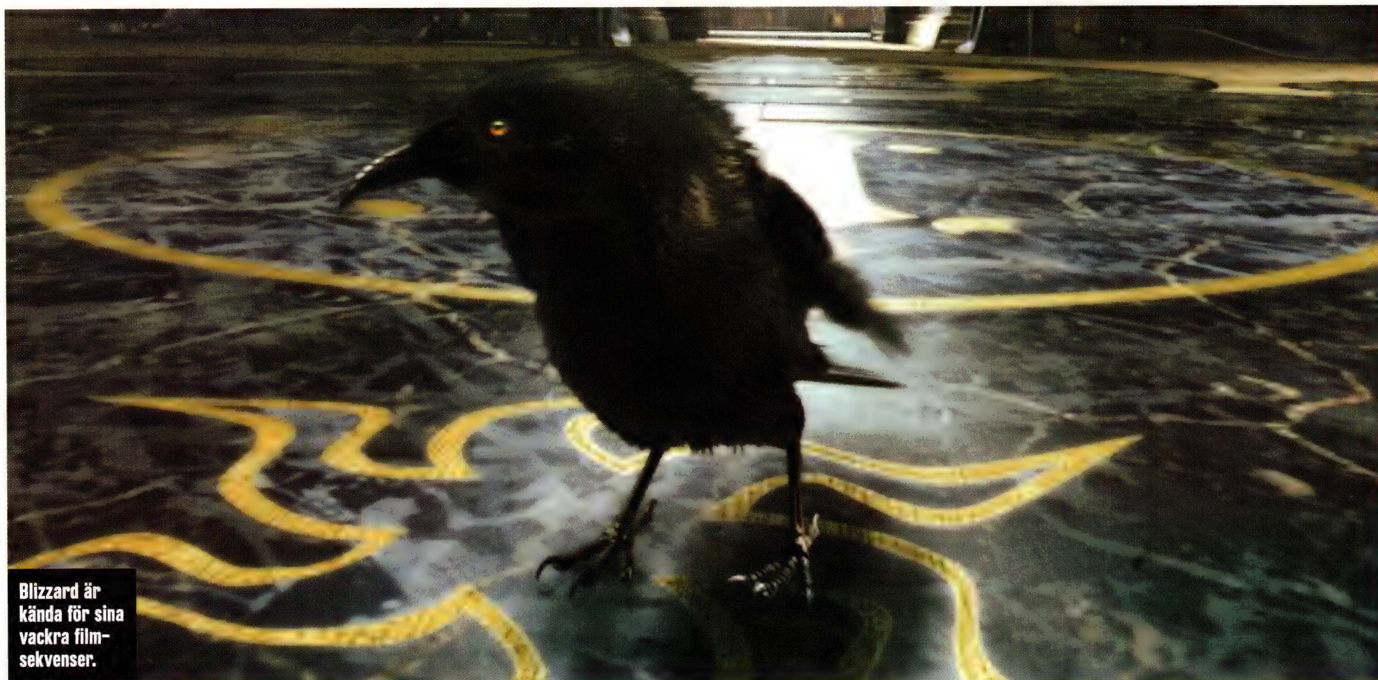
Thrall följer Jaina Proudmoore in i en grotta. Detta uppdrag tvingar dig ännu en gång att klara dig utan resurshanteringen. Du har endast en helare så du måste se till att hålla honom levande. Använd Thralls besvärjelser för att klara av de många fiender du stöter på längs vägen. Hans vargar är riktigt användbara här även om de tar mycket mana. Efter ett bra tag kommer du att få ett par nya soldater, men du kommer aldrig att ha tillräckligt många för att vara vårdslös. Du kommer att få en uppgift att sköta, men den är ganska simpel om du har full styrka.

Nästa etapp är leda Cairne i sökandet efter en juvel. Notera det fatala misstag människorna gör i början innan du väljer vilken väg du tar. Du kommer att möta väldigt kraftiga enheter, men det finns en helande fontän längs vägen. När du väl har fått tag på juvelen måste du se till att dina soldater mår bra innan du fortsätter. De sista fienderna är lite svårare att bli av med. Det behövs inte mycket strategiskt tänkande för att klara detta uppdrag. Se till att de enheter som mår dåligt flyttas till ditt bakre led hela tiden. Om hela truppen far illa bör du stanna upp och vila om du inte kan hela dem.

By Demons Be Driven

Nu när profeten avslöjat vad som pågår måste du rädda din vän Grom från ondskans makter. Då detta är det sista uppdraget för orcernas kampanj kan du säkert gissa dig till hur lätt uppgiften är. Groms styrkor är betydligt kraftigare än vanliga orcer. Vidare kommer du att attackeras av Infernals, de där brinnande monstren du fick leka med i den förra kampanjen. Därmed måste ditt försvar vara enormt tåligt.

Sätt ut dina torn och bygg upp en kraftfull bas. Planera en expansion till andra gruvor så snart som möjligt då du behöver resurser för att pumpa ut många soldater. Gruvor finns det österut, men du kommer att behöva en styrka för att rensa upp runt omkring. De fientliga orcerna kommer att slå till ganska omgående och därför behöver du mängder av vakttorn. Det är också viktigt att ha Peons lediga så att de kan reparera skadorna. Bygg upp mängder av


Blizzard är kända för sina vackra filmsekvenser.



hus för att ständigt expandera. När Infernals sedan dyker upp kommer det att bli minst sagt livat. Vakttorn, Taurens, Raiders och Kodo Beasts rekommenderas för att stå emot attackerna. Glöm inte att samtidigt bygga katapulter då du senare ska anfalla Groms militärbas.

Det stora anfallet kan bli något lurigt med tanke på Groms styrka. Du måste ha Taurens och liknande enheter som kan slå till hårt i närstrid. Magiker och Wyverns är också viktiga men utan starka soldater som kan stoppa Groms galna orcer är de värdelösa. När du närmar dig Grom blir det om möjligt ännu mer utmanande. Han skyddas av stora demoner och här är det viktigt att du har många följeslagare. Använd Chain Lightning och Cairnes besvärjelser för att orsaka så mycket skada du kan på så kort tid som möjligt. Håll dig borta från Grom tills han är ensam. Fånga honom i kristallen och spring tillbaka till basen omedelbart. Luta dig sedan tillbaka och njut av filmen.

Enemies at the Gate

Den sista kampanjen kvarstår och intressant nog börjar den med ett uppdrag med resurshantering. Alverna gillar inte att människorna och orcerna rör sig fritt i skogarna. Du har beordrats att förgöra inkräktarna. Uppdraget ger dig en bra överblick över skillnaderna mellan alverna och de andra raserna. Ta god tid på dig att bygga upp din bas och samla in resurser. Under tiden kan du låta Tyrande söka upp skogens kreatur söder om basen. Din nya uppgift är att leta upp tio Furbolgs som kommit bort. Fortsätt längs stigen till vänster för att hitta de två första bortom floden. Använd Tyrandes Scout för att söka upp de andra.

När din bas är färdig kommer din slutgiltiga uppgift att avslöjas samtidigt som din bas får besök. Se till att dina Moon Wells ställs in på automatisk healing för att skydda dina bågskyttar. Fortsätt sökandet efter Furbolgs för att klara den uppgiften. Belöningen blir nämligen några starka närstridsenheter som kan vara mycket användbara när du vill förstöra fiendens byggnader. Din sista uppgift är att nita människornas hjälte. Under anfallets gång kommer han att hela sina följeslagare och därför har han högsta prioritet. Om han hinner använda Divine Shield måste du hålla dig undan tills han blir sårbar igen.

Daughters of the Moon

Tyrande får äntligen reda på att de odöda är på väg att förinta allt levande. Hon lyckas klara sig undan döden med en hårsmån och nu måste hon varna sitt folk. Detta är ett lurigt uppdrag då du är helt ensam till en början och varje strid innebär döden. Alvernas största fördel är att de kan gömma sig och detta måste du utnyttja. Studera demonernas patruller för att kunna smita förbi. Följ stigen tills du hittar en bur. Befria kreaturet för att uppehålla demonen längre fram. Gå vidare tills du hittar vänliga trupper som du kan plocka med dig.

Människorna ryker ihop med monstren vilket du bör utnyttja. Håll dig gömd tills striden är över och döda sedan allt som fortfarande andas. Du hittar snart en bas som står i lågor. Fienden hälsar på och du kan smita förbi. Försök att plocka upp det magiska föremålet innan du hoppar in i portalen.

Du får snart ett tips om att fienden kan se dig när en Shade är närvarande. Satsa på att slå ut dessa varelser men håll dig undan från demonerna när du gör det. Fortsätt tills du når en port som bevakas av andra alver. Vandra österut förbi de odödas försvarstorn tills du får tag på katapulter. Dessa måste användas för att förinta basen längre ner. Innan du börjar attacken bör du undersöka hörnet på kartan för att få fler enheter. Använd sedan katapulterna för att plocka bort tornen. Pilbågsskyttarna bör hållas tillbaka för att kunna döda de fiender som försöker nå katapulterna. När basen är borta behöver du bara gå igenom porten.

The Awakenings of Stormrage

Alverna beslutar sig för att väcka druiderna för att kunna motarbeta de odöda, men givetvis hänger allt på ett magiskt horn som måste hämtas. De klantiga alverna har låtit orcerna bygga en bas i vägen och därmed måste du demolera den. Tråkigt nog har du inte obegränsat med tid då de odödas armé försöker få tag på hornet. Denna gång får du använda Dryads som är utmärkta enheter i kampen mot magiker. Börja med att förstärka ditt försvar och sätt upp byggnader för att kunna träna upp fler Dryads.

Ta med dig en frisk blandning av enheter i anfallet mot orcernas bas i norr. Katapulter blir ett måste för att få ner tornen. Dryads är bra att ha då de kan rädda dig från irriterande besvärjelser. Mängder av bågskyttar skadar inte för att sänka de starka orcerna innan de blir för närgångna. När du väl har slaktat dina fiender återstår det att springa gatlopp bland diverse varelser. Se till att ha många enheter med dig innan du fortsätter, för att inte utsätta din hjältinna för onödiga risker. Försök i vanlig ordning att få varelserna att attackera dina svagare enheter för att kunna blåsa på ordentligt med besvärjelser. När du sedan når hornet är uppdraget över. Håll ett öga på nedräkningen då de odöda är riktigt kvicka på att hugga ner skogen.

The Druids Arise

Fler druider måste väckas ur sin skönhetssömn. Du börjar med en vandrande skog och måste hitta en lämplig plats att sätta upp din bas. En guldgruva finns tillgänglig längre fram, men det är snålt med resurser denna gång. Du måste skicka ut Tyrandes uggla igen för att hitta fler gruvor. Placera ut dina Protectors för att kunna täcka den röda basen längre upp och den lila i högerkanten. Använd guldet för att bygga upp din armé, men se till att hålla basen fri från inkräktare.

När gruvan är tom måste du förflytta din bas vidare österut. Döda allt som finns i närheten av den andra gruvan innan du låter träden slå rot igen. Skicka ut dina två hjältar för att undersöka området tills du hittar fientliga Furbolgs. Du får i uppgift att förgöra dem och deras ledare, vilket kan vara nyttigt för att göra dina hjältar starkare. Monstren finns uppe i norr och stigen leder dig direkt till deras ledare.

Fortsätt att träna upp fler soldater och se till att du har katapulter. Du ska nämligen utrota människorna i närheten av den tredje guldgruvan. Kör på stenhårt med bågskyttar och Dryads när katapulterna har rensat bort tornen. Dina hjältar är mäktiga nog för att köra processen kort med människorna. Flytta dina träd till det nya området för att få in mer pengar. Samla ihop en stark trupp och undersök dimman söder om basen. Du får ännu en uppgift och denna kan bli



Night Elves mot The Legion, ingen enkel match.

riktigt svår. Tidigare har det varit en bra taktik att låta de mindre enheterna gå före och låta hjältarna jobba tryggt. Nu måste du köra en omvänd taktik då spöken anfaller dig. Om du har otur kan dina fiender omvända dina trupper, men lyckligtvis blir dina hjältar inte påverkade av sådant trams. Håll koll på hälsan medan du rensar upp i skogen. Se till att din anfallsvåg inte tunnas ut alltför mycket när du fortsätter längre söderut. Använd dina besvärjelser mot spökenas ledare för att befria skogen från all ondska. Gå sedan tillbaka till din bas igen.

Det är bara en bas i din väg nu. Pumpa ut fler enheter om du har lidit stora förluster. Dina fiender är omvända alver men låt det inte avskräcka dig. De gillar inte heller katapulternas dödliga last. Storma deras bas och hugg ner allt och alla. När attacken är över kan du lugnt avsluta uppdraget.

Brothers in Blood

Druider, druider och ännu fler druider. Denna gång gäller det att äventyra i en grotta fylld till bredden med monster. Du kommer att behöva hälsa för detta uppdrag. Gå åt vänster för att söka upp några enkla fiender och få en liten bonus. Vänd sedan om och gå österut där spindlarna är. De är ingen match för dina hjältars krafter. Mer hälsa hittar du om du följer stigen uppåt och slår ihjäl de två bestar som sover. Därefter får du vända på klacken igen och söka dig söderut. Håll dig till högersidan för att slippa de odödas magiker. Fortsätt i sydlig riktning tills du hittar en fontän som vaktas av flera stora spindlar. Använd Furions Entangling Roots för att hålla fast en av de största för att slippa bli omringad. Längre ner får du en ny uppgift.

Fontänen hittar du om du tar den första vänstra stigen i nästa korsning. Du vet att du har kommit rätt när du se de stora ödlorna. Kör med Furions besvärjelse för att hålla kvar den stora medan Tyrande skjuter med sina Searing Arrows. Återvänd till dina uppdragsgivare för en belöning. Fortsätt sedan via den södra stigen för en ny uppgift.

Det verkar som om Furion har en bortglömd bror gömd i källaren. Tills vidare får du nöja dig med en mindre trupp. Gå vidare söderut och nita de monster som kommer i din väg. Du kommer snart att hitta en markering i golvet som aktiverar en bro. Längst ner i hörnet på kartan finns det en manafontän som du bör befria. Denna kan du sedan återvända till efter hårda strider längre norrut. Dina druider blir nu oumbärliga så låt dem inte stupa i kampen mot drakarna. De varelser du söker visar sig vara fientligt inställda. Använd dina druiders Cyclone-besvärjelse och Furions Entangling Roots enligt de anvisningar du får. Det är viktigt att du inte dödar varelserna, men håll dem borta. Sök dig till den gula pricken på kartan för att klara din uppgift.

Nu återstår Tyrandes våghalsiga uppdrag. Efter det första slagsmålet ska du först gå söderut tills du hittar en av markeringarna i golvet. Söder om den platsen finns det tre bågskyttar som du kan få med dig. Dessa blir väl användbara när du ska ta den norra vägen och leta upp den andra markeringen. Gå sedan tillbaka till porten som nu ska vara vidöppen. Fortsätt tills du hittar de sovande vakterna. De har en vapengömma i samma rum och denna bör du undersöka närmare innan du fortsätter.

Du hittar fler fångar i cellerna till vänster. Fortsätt sedan mot portalen längre fram. Hela dina sår i fontänen innan du fortsätter, då de sista striderna är svåra. Om du vill kan du hämta minor söderut innan du går vidare. När du stöter på de tre sista varelserna gäller det att använda Tyrandes besvärjelser på den största. De andra är dumma som spån och kan luras mot sin död om du lägger ut minorna.

A Destiny of Flame and Sorrow

Arthas och Illidan ryker ihop i skogen men till slut lyckas den forne prinsen lura alven att ta sig an ett uppdrag. Ditt mål är att stjäla en magisk





skalle från de odödas armé, vilket inte är det lättaste. Din bas är redan byggd fast du behöver öka på försvaret med fler Protectors. Guldgruvan innehåller en hel del guld, men om du behöver expandera bör du söka dig norrut.

De odödas armé är inte den enda som du tvingas kämpa mot. Onda alver har satt sitt bo i närheten och därmed får du ofta påhälsning av dem. Det kan vara en bra idé att söka upp dessa fanatiker och förgöra dem för att minska påfrestningarna på din bas, särskilt om du tänker expandera. Illidan är en stark krigare som har en förmåga att undvika att bli träffad. Du bör ändå träna upp honom genom att banka ner några mindre farliga monster. Spindlarna till höger om din bas passar utmärkt. Följ stigen upp från spindlarna för att hitta en alvbas. Se till att ta med dig många druider som kan hela dina trupper. Katapulter är nödvändiga för att fälla alvernas träd, men se till att skydda din attackerande styrka. Druid of the Claw passar utmärkt för detta ändamål med tanke på att de kan skicka upp sina motståndare i luften i långa perioder.

När du har fått bort alvbaserna är det dags att inrikta sig mot de rödas läger. Här krävs det en full styrka så se till att bygga ut din bas ordentligt innan du ger dig av. Du kommer inte att behöva särskilt många katapulter denna gång, då det är stora demoner som står i din väg. Druider och Dryads tillsammans med så många bågskyttar och Huntresses du kan få fram bör räcka. Använd Illidan för att förgöra portalen.

Efter en kort mellansekvens är det dags att slakta Tichondrius, som kommer att bjuda på hårt motstånd. Tyvärr är det endast din egen demon som kan skada honom, men det betyder inte att du bör lämna dina soldater hemma. Sätt ihop en stor förtrupp som kan gå före Illidan, då din hjälte kan döda fienden på avstånd. Krossa portalen som finns i det övre högra hörnet på kartan. Detta bör locka fram Tichondrius som snabbt attackerar dig. Försök omringa monstret med dina mindre enheter för att blockera dess väg. Det är viktigt att du har många helare med dig då du garanterat åker på en hel del stryk. Om du känner att ditt anfall är på väg att misslyckas gäller det att dra sig undan snabbt och få upp hälsan igen. Medan du attackerar, måste du fortsätta pumpa fram soldater i din bas och skicka upp dem mot fienden. Striden må vara seg, men den är inte omöjlig. Det viktigaste är att Tichondrius är upptagen med dina småenheter.

Twilight of the Gods

Alver, orcer och människor i fruktansvärd kamp mot demoner är vad som väntar dig i spelets sista uppdrag. Det är föga överraskande att detta blir fruktansvärt jobbigt. Faktum är att det kommer att bli hetsigt då du måste hålla stånd mot demonerna i hela 45 minuter. Lyckligtvis är orcerna och människorna de som råkar värst ut i början, men det är inte särskilt smart att låta dem förgöras.

Det enda sättet att lyckas här är att pressa ut så många enheter du kan. Räkna med att förlora enheter snabbare än dina "fabriker" tränar upp nya. Därför är det bäst att du redan från början ställer om basen för massproduktion. Sätt ut flera byggnader av samma sort för att parallellisera byggnadsprocessen. Forska inom varje område för att öka din armés effektivitet. Använd samtidigt din hjälte för att söka upp extra gruvor runt din bas. Det är helt omöjligt att klara uppdraget utan expansion. När du väl får ut enheter ur dina byggnader är det dags att rusa ner till det blå området. Människorna kommer att få mycket smisk i början och det är viktigt att invasionen inte rör sig uppåt mot orcerna alltför tidigt.

Vid det här laget bör du kunna dina enheters respektive styrkor och svagheter. Då det är viktigt att hålla fienden i schack bör druider vara en viktig del av din armé. Använd besvärjelser för att hålla fast demonerna. Var beredd på att möta vågor av Abominations och katapulter. Se upp för deras magiker som har en del irriterande besvärjelser. Räkna med att de satsar på att sänka din träffsäkerhet och slöa ner dig. Därmed är det viktigast att slå ut deras magiker i första hand, annars får du mycket stryk av deras Abominations. Dryads är därmed ett måste för att kontra de magiska attackerna, särskilt när du råkar ut för Mana Burn.

Du måste utnyttja människornas styrkor ibland, särskilt när fienden skickar in sina kraftfulla hjältar som dyker upp efter ca 10 minuter. Förlita dig dock inte alltför mycket på dina allierade styrkor. De verkar inte förstå vikten av att producera mängder av krigare. Dina egna hjältar bör vara i fronten så mycket som möjligt. Särskilt Furion då han är en duktig helare med sin fjärde besvärjelse, även om den slukar mana som aldrig förr.

Bli inte alltför upprörd om människornas bas förintas. Det är nästan oundvikligt med tanke på hur många demoner fienden skickar. Först när orcernas läger står i lågor bör du känna dig oroad. Trots att dina träd är duktiga på att förstöra anfallande trupper kommer de inte att stå emot demonernas kraft. Om demonerna når din bas gäller det att blockera dem till varje pris tills tiden rinner ut. En sak är säker: om du klarar av detta uppdrag utan att känna dig stressad är du en strateg att räkna med. PCGS



WARCRAFT III-TÄVLING

"The day of judgement has come..."

Eftersom vi är en hoper snälla filurer vill vi mycket gärna dela med oss av vår enorma godhet genom att lotta ut fem exemplar av specialversionen av Warcraft III, som innehåller en massa godis som alla med den vanliga versionen kan se sig i månen efter. Specialaren, som egentligen heter Warcraft III Collector's Edition, innehåller en massa goa grejer, eller vad sägs om följande?: en CD-ROM med själva spelet, boken The Art of Warcraft med unika och aldrig tidigare publicerade bilder ur Warcraft III, den officiella DVD:n med Warcraft III-filmer, ett Warcraft III-soundtrack, en av Warcraft III-teamet signerad jubileumsutgåva av Warcraft III-manualen samt fyra stycken samlarkort i begränsad utgåva.

Vi har också fått tag i fem Warcraft III-figurer som vi lottar ut som tröstpriser.

Vill du vara med och tävla måste du svara på tre enkla frågor samt skriva en Warcraft III-limerick. Alla svar måste vara rätt för att kvala in till del två där redaktionen tar fram ljudtrycksmätaren för att mäta hur mycket vi skrattar när vi läser era limerickar. Den vars limerick ger högsta ljudtryck vinner.

Skriv ner svaren samt din limerick och skicka in det till red@pcgamer.se
Skriv WIII-tävling i ärenderaden. Ditt svar måste ha nått redaktionen innan den **10:e december 2002**.

1. Vem av följande är inte en hjälte i Warcraft III?
A: Duke Wintermaul
B: Theta Saberfang
C: Bubba Bhaale
D: Moogul the Sly

2. Vad hette företaget Blizzard från början?
A: Craftwar Ltd.
B: Silicon & Synapse
C: Adham Corp.
D: Irvine Development

3. Vilket av följande spel har Blizzard inte gjort?
A: Dingo's Revenge
B: Rock 'n Roll Racing
C: The Lost Vikings
D: The Death and Return of Superman

Limerick (lim´erick subst. ~en ~ar • typ av femradig skämtvers med överraskande rim där sista ordet i första raden vanl. är ett ortnamn)

1:a – 5:e pris: Warcraft III: Reign of Chaos Collector's Edition
6:e - 10:e pris: Warcraft III actionfigurer (cirka 15 cm höga)



1:a – 5:e pris



6:e – 10:e pris

STRATEGIGUIDE

GRAND THEFT AUTO III

Fastnat i Liberty City? PCG guidar dig genom betongdjungeln.

AV MIKAEL HJALMARSON

Den senaste delen i den omåttligt populära serien *Grand Theft Auto* har fått många att få upp ögonen för videovåldet igen. En del kallar spelet en omoralisk och ohygglig resa i den undre världen som lär ynglingar att döda. Egentligen stämmer inte detta alls då du kan vara hur laglydig som helst i spelet och det finns faktiskt inget som tvingar dig till våldsdåden. Om du planerar att följa lagen kan du dock sluta läsa den här guiden redan nu. Vi tänker nämligen inte hjälpa dig med trafikregler eller tala om för dig hur du hjälper gamla damer över gatan.

GTA III har fått ett varmt mottagande av spelare världen över av många olika anledningar. Dels för att det är politiskt inkorrekt men också för att det är ett spel som ger dig fria händer. Uppdragsstrukturen är lös och det finns inget som tvingar dig till tråkiga uppgifter. Det finns mängder av saker att göra för kreativa spelare. Detta betyder inte att uppdragen är helt ointressanta. Tvärtom kommer du att få tillgång till mer och mer prylar om du lierar dig med Liberty Citys kriminella gäng. Vi guidar dig igenom de tre stadsdelarna i jakten på rikedomar och framförallt hämnd.

Överlevnad i Liberty City

Det första du bör göra när du kommer till en ny stadsdel är att köra en spaningsrunda för att leta upp viktiga ställen. Du måste snabbt kunna hitta till närmaste polisstjärna för att bli av med förföljare. Lika viktigt är det att känna till vilket område som styrs av vilket gäng, för att senare undvika att bli blyförgiftad. Memorera även närmaste billackeringsfirma, vapenbutik och bombinstallatör.

Ett annat hett tips är att prova på så många olika bilar du kan, så att du lätt kan avgöra vilket fordon som du bör söka dig till senare. Vad gäller trafikvett kan du i stora drag ignorera allt du lärt dig i vanliga trafikskolor. Det viktigaste är att du lär dig att använda handbromsen på ett effektivt sätt. Att kunna ta snäva svängar kan rädda dig från en natt i närmaste fängelsecell.

Stadens uniformerade tjänstemän kommer ständigt att vara i din väg. I den första stadsdelen behöver du inte oroa dig särskilt mycket, då gränsen är satt till fyra stjärnor. På denna nivå kan du dock räkna med att råka ut för vägspärrar och insatsstyrkan. Den riktiga utmaningen kommer först när du råkar få fem stjärnor. FBI är riktigt ursinniga och kan ramma din bil tillräckligt mycket för att välta den. Se till att ha skottsäker väst och ditt trogna M16 när de jagar dig, annars



dör du med en gång.

Sex stjärnor gör att armén sätter efter dig, men detta kan vändas till din fördel. När en pansarvagn dyker upp behöver du bara vänta tills den stannar och männen kliver ur. Kasta en enkel granat för att bli av med dem och få en helt egen pansarvagn. Om du måste spränga en pansarvagn är det enklast att använda tre eller fyra brandbomber.

Vapen är också ganska enkla att komma över även om du inte vill köpa dem. Ett sätt att utrusta sig är att klubba ner en polis och ta hans tjänstepistol. Sedan kan du gå lös på lokala gängmedlemmar för att få tillgång till hagelgevär och dylikt. Underskatta inte basebollträet! Det är ett kraftfullt vapen om du är smidig nog.

Se till att utnyttja AI:ns alla svagheter för att överleva. Motståndarna har väldigt svårt att nå dig om du placerar dig bakom murar eller andra väggar. Tunnelbanan och liknande platser kan också utnyttjas för att klara sig helskinnad. Den viktigaste luckan i AI:n är oförmågan att arbeta i grupp. Använd krypskyttegeväret för att sänka dina motståndare en och en. De är alldeles för tröga för att inse vad det är som pågår. Om du följer detta råd kan du undvika många farliga strider under spelets gång, fast ibland kan utmaningen med närstrider vara mycket roligare.

EN HÖGST OSÄKER FLYGTUR

Ett av spelets mest intressanta fordon, bortsett från den tåliga stridsvagnen, är flygplanet Dodo, som faktiskt går att flyga med. Detta trots att vingarna ser ut att vara lite väl korta för att planet ska lyfta. Det finns tre Dodos på flygplatsen i Shoreside Vale. En flygtur kommer inte att ge dig någon direkt bonus, men det är en mycket annorlunda upplevelse. Dessutom är det riktigt utmanande att ens få upp planet i luften.

Det första du måste göra är att se till att ha en lång startsträcka. Den startbana som ligger längst ifrån vattnet brukar vara den bästa. Bry dig inte om de andra flygplanen som startar och landar, då du räddas från kollisioner tack vare avsaknad av clipping. Nu gäller det att vara flink i fingrarna. Håll nere handbromsen, gasen och den knapp som lutar planet nedåt. Motorn går upp i högvarv efter ett tag och då kan du släppa bromsen. Planet far iväg ganska snabbt och nu bör du också hålla inne den knapp som styr kamerans sidvinkel. Tanken är att du ska se planet från sidan och på så sätt kunna avgöra rätt lutning.

Efter en tid på startsträckan kommer planet att luta så pass mycket neråt att det slår gnistor från flygplanskroppen. Släpp lutningsknappen men fortsätt att hålla nere gasen. Nu kommer planet att snabbt lyfta. Problemet är att en hög stigning i början leder till en omedelbar krasch. Använd lutningsknappen igen för att hålla planets stigning minimal. Håll nere nosen något tills du känner att planet är uppe ordentligt. Sedan är det bara att njuta av flygturen.



Vingarna må vara små, men fan ta den som ger sig.

Uppdragen

Den fria stilen i spelet gör att det är något svårt att ge exakta guider. Mycket beror på vad som händer för stunden i din omgivning. Exempelvis kanske du har tur och råkar komma över en mycket snabb bil precis i rätt sekund, för att i nästa veva tvingas köra omkring i en sliten skåpbil. Polisen är också oberäknelig och kan ställa till enorma problem för dig under ett uppdrag. Därför får du vara beredd på att verkligen anpassa dig när du följer guiden. Med lite tur kanske du kommer lättare undan i vissa fall. Tänk också på att uppdragen kan komma i en annan ordning än den nedan, beroende på vilka gäng du söker dig till.

Efter den trevliga öppningssekvensen ska du och din nyblivne vän 8-Ball gömma er från lagens långa arm. Uppdraget går endast ut på att hitta ditt första gömställe. Samtidigt introduceras din första uppdragsgivare Luigi.

Luigi's Girl

Den italienska maffian litar inte särskilt mycket på dig i början och därmed blir dina första uppgifter enkla. Luigis flickvän Misty behöver skjuts från sjukhuset som faktiskt inte ligger långt ifrån den plats du börjar på. Sno den första bästa bil du hittar och följ pilarna. När du är färdig kan du glädja dig åt friheten för första gången och din plånbok får ett tillskott på 1500 dollar. Passa på att orientera dig i betongdjungeln.

Don't Spank Ma Bitch Up

I detta uppdrag får du kontakt med drogen Spank för första gången. Luigi gillar inte tanken på att sådant skräp sprids i hans område och du anlitas för att städa upp. Börja med att plocka upp basebollträet på andra sidan gatan. Egentligen behöver du inget vapen för detta uppdrag, men det skadar inte att bygga på arsenalen redan nu. Välj ut en bil och följ pilarna ner till hamnen. Kör över den utpekade mannen eller kliv ut ur bilen och låt bollträet tala. Ta sedan hans bil och kör den till närmaste verkstad för omlackering. Det är viktigt att du inte låter bilen brinna upp längs vägen.

Drive Misty For Me

Det är åter dags att köra omkring med den fagra Misty. Denna gång behöver hon skjuts från en del av staden som styrs av Diablos. Lyckligtvis är de inte fientligt inställda till dig och du behöver bara hämta damen. Låt biltutan ljuda när du kommer fram till hennes lägenhet. Kör henne sedan till Joey Leone enligt markeringarna på radarn. Här får du en ny uppdragsgivare vilket kommer att behövas senare. Notera att telefonen precis i närheten av Joeys garage ringer. Svara för att få fler uppdrag.



Mmm... Eldflames...

RÄDDAREN I NÖDEN

Trots att du är en galen mördare i spelet behöver det inte betyda att du är helt ond. I jakten på mer pengar kan du använda dina goda köregenskaper för att rädda livet på dem som skadats i trafiken. Det enda du behöver är en ambulans och dessa kan du enkelt skaffa. Om du inte är i närheten av ett sjukhus kan du passa på att misshandla någon för att få dem att rycka ut. Ta ambulansen och aktivera uppdragen. Sök upp dina patienter och försök få dem till sjukhuset innan de dör. Se till att inte krocka då detta kan vara direkt skadligt för dina passagerare. När du har utfört 35 körningar kommer du att belönas med hälsa vid dina gömställen, men den riktiga bonusen kommer först när du har nått svårighetsgrad 12 i dina körningar. Du belönas med förmågan att kunna springa mycket fort utan att behöva de där irriterande pauserna.



Kör över en fotgängare och stjäl sedan ambulansen som kommer för att hjälpa till.

Marty Chonks
Mannen som du pratar med i telefonen kommer att ge dig spelets tråkigaste serie av uppdrag, men du blir 10 000 dollar rikare efteråt. Uppgifterna går alltid ut på att hämta bilen inne på hans gård och hämta någon eller köra andra lika tråkiga ärenden. Du behöver inte utföra dessa uppdrag om du inte vill, då de inte är nödvändiga för att komma vidare.



Pump-action Pimp
Detta uppdrag låter dig bli något mer våldsam. Luigi vill att du ska leta upp en hallick och göra processen kort med honom. Leta upp vapenaffären och skaffa dig ett skjutjärn. När du har fått tag på rätt utrustning kommer ditt mål att märkas ut på radarn. Skaffa dig en någorlunda snabb bil och sök upp hallicken och hans närmaste man. Döda dem snabbt antingen genom att köra över dem eller skjuta dem.

The Fuzz-ball
Nu kommer du att få känna på hur det känns att tävla mot tiden. Poliserna har sin årliga bal och givetvis klarar de sig inte utan prostituerade. Luigi behöver din hjälp för att transportera dit glädjeflickorna. Se till att skaffa dig en snabb bil. Det är ett stort plus om den har många säten då du ska plocka upp flera damer åt gången. Följ prickarna på radarn för att hitta de prostituerade. Lämna av dem vid polisens ballokal när bilen blir full. Fortsätt sedan att hämta in fler. Ju fler du hämtar desto mer pengar får du i lön.



"The Eye in the Sky" kommer när du betett dig riktigt illa.

Mike Lips' Last Lunch
Luigi har inga fler uppdrag åt dig men du har ju alltid Joey som faktiskt är något mer generös. Han vill att du ska mörda Mike Lips, en gangster som gillar långa middagar. Skaffa dig en bil och kör till hans favoritrestaurang. Sno Mikes bil och kör sedan mot bombskylten på radarn. Se till att köra långsamt och försiktigt. Det är bättre att komma fram något senare än att tvingas köra iväg och reparera bilen. Utrusta den med en bomb och kör tillbaka den till restaurangen. Kliv ur och låt Mike leka med elden.

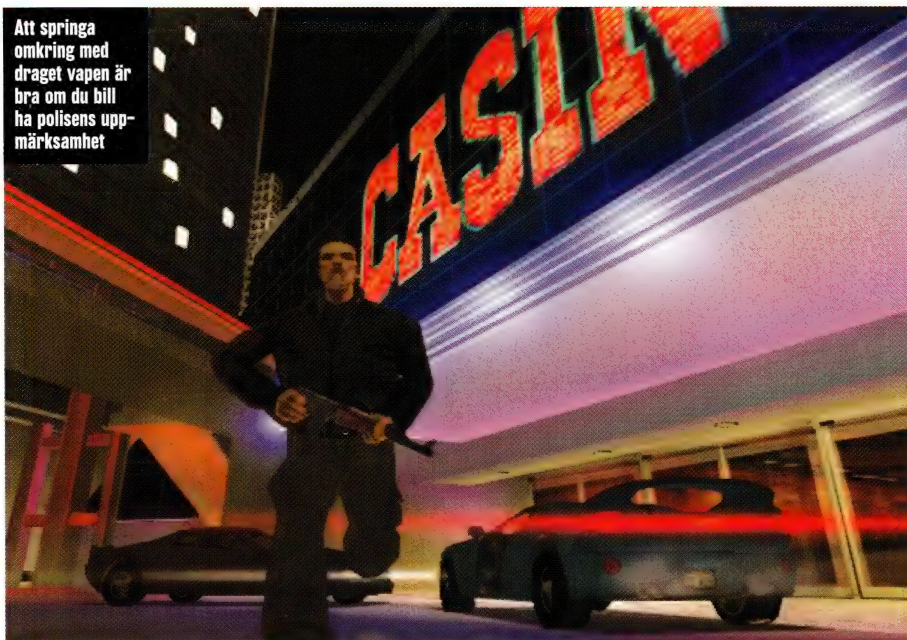
Farewell "Chunky" Lee Chong
Joey har fått reda på att Spank sprids via de kinesiska kvarteren. Ditt uppdrag blir att göra slut på Lee Chong som säljer eländet. Uppgiften blir något svårare än de tidigare då du tvingas möta Lee Chongs kamrater. Målet står inne på en gågata och därmed försvinner chansen att köra över honom. Vidare får han för sig att springa när du närmar dig. Använd snabbspringningsfunktionen för att hinna ikapp honom. Ignorera hans kompisar och se till att antingen banka ner honom eller skjuta honom i ryggen. Uppdraget blir svårare om han tar sig ut bland bilarna.

Van Heist
Polisen blir din största fiende denna gång. Du ska roffa åt dig en värdetransport genom att ramma fordonet hårt. En snabb bil bör räcka för uppgiften, då du inte behöver köra in i transporten alltför många gånger. Polisen dyker upp så fort du har agerat och därför blir det svårt att hålla sig nära transporten. När vakterna överger fordonet kan du ta över ratten och köra det till garaget igen. Polisen lämnar dig ifred först när du har lämnat transporten.

Cipriani's Chauffeur
Det är dags att reta upp kineserna ytterligare. Toni Cipriani, din nye arbetsgivare, vill att du ska köra honom till rivalernas tvätteri. Skaffa dig en taxi eller en polisbil för detta jobb, då dessa är snabba men ganska tåliga. Väl framme kommer situationen att bli högst otrevlig och du måste köra därifrån snabbt. Alla män i blåa overaller kommer att dyka på dig, men du borde kunna köra över dem ganska kvickt. Det kan hända att du blir förföljd av kinesernas skåpbilar, men de kan inte hinna ikapp din snabba bil.

Dead Skunk in the Trunk
Som namnet antyder är det någon som ruttnar i bagageutrymmet. Ditt jobb är att hämta en bil och köra den till tippen för att förvandla den till en kub. Olyckligtvis är det folk som väntar på dig när du ska hämta bilen och du kan lugnt räkna med att få knuffas längs vägen. Om du vill komma undan lättare kan du passa på att block-




Att springa omkring med draget vapen är bra om du bill ha polisens uppmärksamhet

era motståndarnas bilar, genom att parkera något framför dem innan du själv sticker. Ett annat hett tips är att besöka vapenhandlaren och köpa dig en Uzi. När de andra bilarna är för närgångna kan du skjuta dem medan du kör mot ditt mål.

The Getaway
Leone vill att du ska köra flyktbilen i ett bankrån. Först måste du plocka upp rånarna med en tillräckligt stor bil (annars får du en utskällning). Därefter gäller det att diskret parkera bilen utanför banken och vänta. När rånarna återvänder kommer polisen att sätta efter dig med både bilar och en helikopter. Du måste snabbt ta dig till verkstaden och lackera om bilen, men vägen dit kan bli svår. Passa på att plocka upp minst en muta till poliserna längs vägen. Det finns två i närheten av banken, men de kan vara mindre lätta att nå med tanke på hur aggressiv polisen är.

Turismo
Nu kan det vara en god idé att besöka det område där du fann Misty andra gången. Diablos kontaktar dig via en telefon i närheten och de har fyra lite mer utmanande uppdrag åt dig. Dessa uppdrag är också helt frivilliga, men det är bäst att göra dem nu innan du råkar i luven på maffian och de andra gängen i denna stadsdel. Det första och svåraste uppdraget i denna omgång går ut på att vinna en biltävling. Här gäller det att skaffa sig en snabb men smidig bil för att vinna.

Det kan vara värt att prova på en Patriot i tävlingen då de andra deltagarna gärna knuffas lite. När du har vunnit racet får du tre andra uppdrag.

Taking Out the Laundry
Toni vill att du förstör kinesernas transporter på något sätt. Passa på att köpa ammunition till din Uzi för att kunna köra äkta drive-bys. De två första målen på radarn är relativt simpla att bli av med. Du kan till och med blockera deras framfart och sedan skjuta sönder deras transportfordon. Den sista bilen blir något värre att bli av med, då den har förvarnats av kineserna. Kör upp jämte den och kör hårt med Uzin för att spränga fienden.

Notera att detta uppdrag gör att du blir kinesernas fiende nummer ett. Därför kan det

SKICKA EN PSYKOPAT FÖR ATT FÅNGA EN ANNAN

De som plockas upp av poliser tilldelas advokater och kan därmed lätt komma undan. I egenskap av brottsling behöver du inte gå igenom samma nät av byråkrati. Sno en polisbil och sätt skräck i buset likt en galen Charles Bronson (fast längre och mindre skrattretande). Aktivera uppdraget och jaga rätt på brottslingarna. Ramma idioterna och se till att de inte överlever. Efter 20 sådana uppdrag belönas du med mutor som du kan använda för att hålla polisen borta senare. Tyvärr måste du jaga brottslingar i alla stadsdelar för att få tillgång till mutor vid varje gömställe.



vara bra att utföra alla andra uppdrag du kommer över i telefoner och liknande innan du tar dig an Tonis uppgift.

The Pick-up
Denna gång är det dina ben som blir din viktigaste tillgång. Du ska plocka upp kinesernas









pengar och givetvis kommer du inte att lämnas ensam. Skjut ner de gängmedlemmar som blir alltför närgångna, men satsa hårt på att springa till din bil efteråt. Antalet fiender är oändligt och därmed är det inte en god idé att stanna och lukta på blommorna.

Salvatore Called a Meeting

Triaden försöker verkligen slå tillbaka nu, vilket du får erfara när Toni ber dig vara hans chaufför. Tanken är att du ska köra omkring i en limousine och plocka upp alla höjdare inom den italienska maffian. Kineserna utnyttjar tillfället och försöker spränga lyxbilen. Här kommer du enbart undan om du är en bra förare. Använd bilens extra tyngd för att knuffa undan motståndarna. Återigen kan det lämpa sig med en Uzi, men det är bäst att koncentrera sig på att nå restaurangen. I slutet måste du ramma en blockad, men med en lagom accelerationssträcka borde fienden vika hädan.

Triad and Tribulations

Inte helt oväntat blir Toni uppjagad av kinesernas aktioner. Han skickar iväg dig för att rensa upp på rivalernas område. Lyckligtvis är du inte ensam utan får med dig två stora gangsters som kan ta emot de värsta smällarna. Se till att ha ett bra vapen innan du sätter fart. Du ska jaga tre viktiga triadmedlemmar och de markeras fint på din radar. Den kines som gömmer sig i fiskfabriken är svårast att bli av med, då han vaktas av ett stort antal män samtidigt som han skyddas av murarna kring fabriken. Försök att få med dig en granat eller två innan du slår till mot detta mål. Lobba granaterna över muren för att slippa göra grovjobbet.

Blow Fish

Det sista uppdraget du får från Toni är något enklare än det tidigare. Du ska spränga fabriken med en riggad sopbil. Det svåra ligger i att inte kollidera med andra bilar, vilket du bör undvika med tanke på sprängmedlen. Kör in bilen i fabriken och aktivera bomben. Nu måste du snabbt ta dig därifrån utan att bli alltför skadad. En god idé är att köra över några av motståndarna innan du parkerar bilen.

Chaperone

Din nye arbetsgivare blir Salvatore Leone som är stadens högsta höns inom den italienska maffian. Han vill att du ska köra runt med maffiabruden Maria som vill ut och roa sig. Inte helt oväntat blir kvällen mer kaotisk än roande för hennes del. Kör ner till hamnen med limousinen för att få reda på var festen är. När du sedan har kört Maria till klubben gäller det att agera. Polisen gör sig redo för ett enormt tillslag och du måste fly med Maria. Se till att parkera bilen i rätt riktning så att du kan smita undan enkelt. Vänta tills Maria kommer innan du kör tillbaka till Salvatore. Polisen följer efter men din bil väger tillräckligt mycket för att putta bort motståndet relativt enkelt.

Cutting the Grass

Salvatore vill bli av med en potentiell läcka i familjen. Han tror att Curly Joe är den skyldige och om detta stämmer blir du tvungen att döda honom. Först måste du dock ha bevis och dessa skaffar du genom att följa Joe till sina kontakter. Leta upp honom utanför Luigis, men håll dig på avstånd för att inte avslöja dig. Följ hans taxi tills han söker upp sina kontaktpersoner. Tydligen har starka band med kartellen och detta gör honom till en stor måltavla. Döda honom omedelbart och stick därifrån.

Bomb Da Base

Om du har 100 000 dollar i din kassa kan du lugnt sätta fart med detta uppdrag. Kör till 8-Ball och ge honom pengarna. Målet är att sänka kartellens enorma fartyg och som tur är har din vän goda kunskaper om sådant. Han ordnar med sprängämnena och ger dig ett krypskyttegevär. Målet är att åka till den hamn där Curly Joe knöt kontakterna med kartellen.

Parkera bilen på utsatt plats och spring upp på taket i närheten av båten. Kartellmedlemmarna kommer inte att reagera om du är diskret. Se till att ställa dig på en punkt där du

ETT JOBB FÖR STRESSTÅLIGA MÄNNISKOR

Det finns som sagt många sätt att tjäna pengar på i *GTA* och taxiuppdragen är bland de tråkigaste. Börja med att stjäla en taxi och aktivera uppdragen. Dina kunder blir väl synliga på radarn och när du väl har plockat upp någon gäller det att skynda sig till deras destination. Givetvis kan du inte köra hur illa som helst för att ta dig dit. Efter 100 körningar kan du gotta dig åt en supertaxi som mycket passande har fått namnet Borgnine. Frågan är bara om det är värt mödan.



Det är roligare att köra över kunderna än att köra dem till sina destinationer.

har överblick över hela båten. Sedan är det bara att snabbt skjuta ner alla gängmedlemmar du ser. Börja med dem som är nedanför båten och arbeta dig upp. 8-Ball kommer att rusa fram och hans väg måste vara fri. Om det står några fiender jämte röda tunnor behöver du bara använda ett skott för att spränga dem. Efteråt får du en riktigt fet belöning.

Last Requests

Ditt kärleksliv har tydligen avslöjats och maffian är inte glad. De vill att du ska hämta en bil och göra dig av med den. När du närmar dig bilen får du dock en varning från Maria. Maffian vill se dig död och bilen är en fälla. Följ Marias anvisningar för att komma i kontakt med Yakuza-gangstern Asuka Kasen. Du kan nu glädja dig åt att Staunton Island och dess rikedomar är tillgängliga.

Sayonara Salvatore

Din forne boss ville bli av med dig men nu får du chansen att vända på steken. Asuka vill eliminera honom och tycker att du bör göra det åt henne. Det absolut enklaste sättet att klara jobbet är att fegt skjuta ner Salvatore på avstånd. Köp dig ett krypskyttegevär och ta dig över till Portland igen. En anledning att hålla sig på avstånd är att maffian inte längre ser dig som en kul kille. Salvatore lämnar sin klubb tillsammans med några gorillor som du inte behöver bry dig om. Skjut ner honom och kör sedan till din nya bostad.

Paparazzi Purge

Kändisfotografer är jordens avskum och borde förintas. En äcklig liten fotograf har förföljt Asuka en längre tid och nu vill hon vara ifred. Skaffa dig en polisbåt med tillhörande kanoner. Det är ingen idé att låta kräket komma upp på land igen. Se till att använda förstapersonsperspektiv för att enklare kunna sikta. Jaga honom och skjut sönder hans båt med kanonerna. Uppdraget går åt skogen om han hinner köra ifrån dig. Om han lyckas ta sig upp på land måste du fortsätta jakten där. Det behöver dock inte gå så långt eftersom det är mycket enkelt att skjuta med polisbåten.

BRANDBIL

Under din karriär i den undre världen kommer du att spränga många bilar och grilla människor med din eldkastare, men du har även chansen att gottgöra dina pyromandåd. Sno en brandbil och aktivera de tillhörande uppdragen. Du måste skynda dig till stadens bränder och lära dig att hantera vattensprutan. Om du klarar av 20 sådana uppdrag kommer du att få en eldkastare vid ditt gömställe. Antalet bränder i staden lär nog öka igen.



Vill du ha en eldkastare? Lös då brandbilsuppdragen först.





Under Surveillance
Detta uppdrag kräver hårda tag och mycket ammunition. Krypskyttegeväret är fortfarande det bästa valet, men köp gärna en AK47 också. Dina mål är utsatta på radarn och din tid är begränsad. De fiender som gömmer sig i parken brukar inte ställa till några stora problem. Se till att knäppa dem på avstånd för att slippa bli skjuten. När du har rensat ut spionerna vid kasinot får du en ny uppdragsgivare.

Payday For Ray
Paranoida och korrupta poliser är inte lätta att tas med. Du ska leverera den månatliga mutan till Ray och han är alltid misstänksam. Använd yakuzans Stinger för att snabbt kunna ta dig till de telefonkiosker som pekas ut. Försök att inte köra som en idiot då det är risk för att bilen voltar. Till slut hamnar du i parken och får möta ännu en uppdragsgivare.

Two-faced Tanner
Nu kommer ett av spelets mindre lätta uppdrag. Du ska mörda en civilklädd polis som har gäckat maffian länge. Han är inne och spelar på Kenjis kasino. Det finns två bra sätt att klara av detta uppdrag. Det ena är att försöka få tag på ett bra vapen och skjuta sönder polisens bil medan han kör ifrån kasinot. Detta kan dock vara svårt men alternativet är inte mindre utmanande. Skaffa dig en snabb bil och försök ramma din fiende. Så fort du kommer nära hamnar du i trubbel med polisen. Fortsätt att ramma hans bil tills den förvandlas till skrot. Om han kör i närheten av klipporna bör du kunna bli av med honom snabbt genom att knuffa honom över kanten. I annat fall brukar den trogna Uzin räcka för att punktera hans bil. Räkna med att få stångas med ursinniga poliser under uppdragets gång.

King Courtney
"Want some ganga man?" Om du vill tjäna lite pengar vid sidan av din yakuza-karriär är det bara att söka upp telefonen när idrottsarenan. Jamaicanerna vill att du bevisar din körförmåga och utsätter dig för ett test. Du ska köra ett race precis som när du kom i kontakt med Diablos. Denna tävling är dock mycket enklare att klara av. Efteråt får du tre mindre uppdrag, varav det sista, Kingdom Come, bör undvikas om du inte vill riskera livhanken.

EN INKOMSTKÄLLA FÖR GALNINGAR
Den absolut enklaste metoden att tjäna pengar utanför uppdragens farliga värld är att leka stuntman. Spelets fysikmotor håller nämligen reda på dina prestationer så fort bilen lämnar marken. Efter ett visst antal meters flygande eller en knasig rotation kommer räknaren att sätta fart. Ju längre du flyger desto mer tjänar du och det lönar sig verkligen att försöka landa snyggt. Det finns tjugo särskilda platser i staden där du kan utföra unika stunts och tjäna stora summor pengar. Om du tycker att en ramp ser suspekt ut är det värt besväret att prova ett hopp.



En helt vanlig dag i Liberty City.

Silence the Sneak
Den korrupte polisen ger dig ett mindre vänligt uppdrag. Ett vittne gör hans liv osäkert och du skickas ut för att lätta på trycket något. Följ anvisningarna för att hitta den lägenhet där vittnet gömmer sig. Ta med dig en stor bil och parkera den precis framför garageporten i närheten. Försök sedan att lobba in en granat eller en brandbomb genom det öppna fönstret. När du lyckas kommer garageporten att öppnas och dina fiender väller ut. Din bil blockerar dock deras framfart och du kan med lätthet spränga den.

Arms Shortage
Här är ett uppdrag för alla skjutglada. Rays gamle kompis behöver hjälp för att hålla kartellen borta från hans lager. Blockera grinden med den stora lastbilen innan fienden dyker upp. Plocka upp ett M16 och håll koll på det nedre vänstra hörnet av området. De kartellmedlemmar som dyker upp är ingen match för ditt maskingevär. Använd raketgeväret om situationen börjar urarta. När du är färdig kan du gotta dig åt extrapriser på den hårdvara som finns på









området, samt en riktigt mysig pansarvagn som du kan prova på för skojs skull.

Evidence Dash
Skaffa dig en Yakuza Stinger innan du påbörjar uppdraget. Du ska sätta efter en skåpbil som fraktar bevismaterial mot stadens mäktiga mediamogul. Denna uppgift påminner om Two-faced Tanner då principen är den samma. Varje gång du rammar skåpbilen kommer det att trilla ut bevismaterial som du ska plocka upp. Givetvis blir polisen upprörd när du utför uppdraget och ibland kan det löna sig att skaffa en muta eller två för att slippa de ettriga motståndarna. När du är färdig behöver du bara kliva ut ur bilen och skjuta sönder den.

Gone Fishing
Det är åter dags att ge sig ut på vattnet. Ray misstänker att hans kollega är på väg att förråda honom. Ditt uppdrag är att sänka polismannens fiskebåt genom att använda en av polisens snabba båtar. Använd samma teknik som när du gjorde dig av med fotografen, men se upp för de sprängladdningar polisen slänger ut.

Plaster Blaster
Spelets mest bisarra uppdrag är verkligen våldsamt. Det vittne du försökte bli av med tidigare är fortfarande vid liv, men han måste köras till ett sjukhus. Du måste ramma ambulansen och se till att hans gipsade kropp dunkar hårt mot asfalten. Polisen tycker inte om ditt beteende och sätter efter dig med både bilar och helikoptrar. Den gipsade kroppen är tålig men kan krossas som en druva om du kör över honom många gånger på raken. Raketgeväret brukar också fungera bra, men du är alltför utsatt om du tvingas lämna bilen.

Kanbu Bust-Out
Kasinoägaren Kenji behöver din hjälp för att befria en vän från polisens hårda grepp. Skaffa dig en polisbil. Den som brukar stå utanför polisstationen är nästan alltid olåst. Kör sedan till 8-Balls gömställe för att utrusta bilen med en bomb. Ställ bilen utanför häktet på markerad plats. Efter explosionen kommer ditt mål att lämna byggnaden. Sno ännu en polisbil och sväng snabbt mot kasinot igen. Det finns en muta att plocka upp för att bli av med helikoptern. Fortsätt sedan mot bilverkstaden för att ge bilen en mer diskret stil. Omvägen till kasinot är inte nödvändig, men den rekommenderas varmt.

Grand Theft Auto
Kenji är ute efter ett par fina sportbilar. Följ prickarna på radarn för att hitta de bilar han kräver. Försök dock att köra lugnt och sansat tillbaka till hans garage, även om tiden tickar ner. Uppdraget blir svårt först när du råkar köra sönder en bil och tvingas ta omvägar för reparationer.

Deal Steal
Kenji tycker att kartellen och jamaicanerna har blivit alltför nära vänner. Sök upp en Yardie Lobo, som jamaicanerna använder för transport. Följ anvisningarna på radarn för att hitta mötesplatsen. Kartellen tar emot dig med öppna armar till en början. Utnyttja överraskningsmomentet för att meja ner dem kvickt. Skjut ner allt och alla i närheten innan du roffar åt dig väskan och åker hem igen. En drive-by med Uzi brukar fungera bra för detta uppdrag.

Shima
Det är dags att köra några småärenden åt Kenji. Du ska plocka upp pengar från de lokala butiksägarna (ingen maffia utan beskyddarverksamhet). Ta med dig ett krypskyttegevär eller ett M16 för säkerhets skull. Hämta upp pengarna från de markerade platserna. Till slut får du reda på att en av butiksägarna har blivit rånad av Diablos. Dina pengar finns således i Portland som nu är en mycket fientlig plats för dig. Undvik triaden och den italienska maffian på vägen dit. Ställ dig ett par hundra meter ifrån Diablos medlemmar och väskan. Skjut ner dem alla med krypskyttegeväret för att slippa onödiga risker. Ta väskan till Kenji för att få en ordentlig belöning.

Smack Down
Leta upp en Stinger, Banshee eller Infernus innan du påbörjar detta uppdrag. Målet är att förinta fiendens knarkförsäljare och detta går på tid. Så fort du har mördat en kommer de andra att få en förvarning och din tid blir knapp. Kör som en galning mellan punkterna på radarn och eliminera varje mål. Försök att köra till de ställen där

ALTERNATIV HEALING

I normala spel brukar hälsa komma i små vackra paket eller drycker. Om du råkar illa ut i GTA III kan du bland annat leta upp små hjärtan som finns utanför sjukhus och liknande ställen. Rockstar Games har dock lagt in alternativa mediciner som du bör prova på. Leta upp en prostituerad kvinna i staden och parkera bilen jämte henne. Hon kommer snart att hoppa in i passagerarsätet och roffa åt sig av dina pengar. Nu gäller det att hitta en lugn plats skyddad från andra människor. Parker och gränder brukar fungera fint. När du har påfrestat fjädringen i bilen en stund kommer din hälsa att vara uppe igen. Det intressanta är att denna form av healing kan ge dig över 100 i hälsa, något som bör utnyttjas innan du ger dig ut på svårare uppdrag.



GTA 3 är allt annat än politiskt korrekt och det tackar vi faktiskt för.





flera punkter är nära varandra. Ditt mål är att slå ut åtta försäljare, men sikta högre för att få mer pengar. Ett bra tips är att aldrig lämna bilens trygghet. Kör över knarklangarna istället!

Liberator

Nu får du turen att jobba för Donald Love som är betydligt generösare än Kenji, även om hans uppdrag är något värre. Din första uppgift är att rädda en person från kartellen och till detta behöver du deras speciella Hummer. Kör i närheten av byggnadsplatsen vid ditt gömställe för att hitta sådana bilar. Fortsätt sedan till deras område för att slutföra uppdraget. Ett krypskyttegevär eller ett M16 är det enda du behöver här. I vanlig ordning bör du kunna bli av med motståndarna innan de ens reagerar. Fast vill du ha lite mer utmaning kan du köra hela vägen fram och pumpa dem fulla med bly. Använd geväret för att blåsa bort den sista fienden som vaktar gisslan innan du fortsätter hem igen.

Waka-Gashira Wipeout

Även här måste du ha kartellens fina bil, men om den blev skadad i det förra uppdraget bör du leta upp en ny. Donald Love vill att du mördar Kenji och låter kartellen få skulden för dådet. Ditt mål står uppe på det fina parkeringshuset i närheten av din bostad. Kör hela vägen upp till takvåningen. Kom ihåg att aldrig lämna bilens trygghet för då misslyckas du med en gång. Det bästa sättet är att smyga upp bilen på rampen på den sida där Kenji har minst vakter. Använd Uzin för att meja ner hans tröga vakter, men se till att inte få bilen alltför skadad.

En alternativ men mer riskfylld metod är att köra i full fart mot Kenji och smeta ut honom på vindrutan. Om du har riktigt tur kanske hans livvakter inte hinner spränga din bil. Använd den fina stuntrampen mot kanten för att fly och samtidigt tjäna in några extra slantar för ditt hopp.

A Drop in the Ocean

Donald Love ställer hårda krav på dig. Du får två minuter på dig att köra till hamnen och ta en snabb båt. Bara denna bit kan vara en utmaning. När du sedan kommer fram ska du följa ett flygplans inkörning och fånga upp de paket som släpps av. Det jobbiga är att du får en polisstjärna för varje paket och till slut har du två helikoptrar efter dig ute till havs. Den svåraste biten är att ta sig tillbaka till Loves hus, då FBI är helt fanatiska. Om du hinner bör du satsa på att fånga upp en muta eller två på vägen, men i annat fall är det bäst att sätta fart direkt mot Loves bostad. Försök att inte lämna bilen eftersom FBI är snabba på att skjuta dig till fots.

D-Ice

Efter Loves jobbiga uppdrag får du tillgång till Shoreside Vale, den sista stadsdelen. Tråkigt nog finns det inga nya bilar att köra och området är relativt trist. Däremot finns det ett gäng extrauppdrag om du vill bli tätare. Leta upp gänget Red Jacks och deras ledare D-Ice för att få fem medelsvåra uppdrag som ger 50 000 dollar.

Grand Theft Aero

Donald Love vill att du tar dig till flygplatsen och hämtar ett paket. Kartellen vaktar flygplanet du söker, men de är alltför korkade för att ställa till med några problem. Använd krypskyttegeväret för att blåsa bort dem snabbt. En van åker ifrån platsen och du får en ledtråd att följa upp. Du ska åka till den där byggnadsplatsen som kartellen har på sitt område.

Geväret kan åter användas för att rensa bort de mest uppenbara motståndarna, men ett M16 kan vara bra att ha för närstriderna medan du arbetar dig fram mot hissen. Väl framme får du fler uppdrag av Asuka som nu har tagit över kartellens område.

Escort Service

Försök att köpa så mycket ammunition till din Uzi du kan komma över (eller sno Uzis från gängmedlemmarna). Du ska skydda en värdetransport åt Love och kartellen är ständigt ute efter dig. Det är enbart genom att vara en skicklig förare du kan klara av detta. Se till att få bort deras bilar från transporten. Kör upp jämsides med dina motståndare och låt Uzin perforera deras bilar. Uppdraget är ganska utmanande, men om du har en stark bil bör det inte vara några större problem.

Decoy

Love behöver din hjälp än en gång. Du ska agera lockbete åt polisen medan din uppdragsgivares kurir smiter med värdesakerna. Problemet du står inför är att hålla borta militären och FBI, men det är faktiskt inte så svårt. Sno en snabb bil och ta dig till närmaste tunnelbana eller kör över bron till Portland och sätt dig på ett tåg. Dina motståndare har inte en chans att komma åt dig. Om du vill göra det mer utmanande kan du sno en pansarvagn från militären när de kliver ur.

Marked Man

Med Love borta ur leken återstår det inte så många uppdragsgivare. Tyvärr är det också dags att säga adjö till Ray. Han behöver ta sig till flygplatsen och smita. Bron är bevakad och leder till en säker död om du försöker den vägen hållet. Kör igenom biltunneln istället och sväng av mot flygplatsen. Uppdraget är faktiskt hur enkelt som helst så länge du har koll på den snabbaste vägen till tunneln. Efteråt får du en trevlig present av Ray.

Bait

Detta är ett av spelets roligaste uppdrag. Fånga upp en snabb och stryktålig bil, gärna den Patriot du fick av Ray. Kör sedan till Shoreside Vale och leta upp de rosa prickarna på radarn.

Fienden kommer snabbt att förfölja dig och då gäller det att köra mot säkerheten som är den gula pricken. När du kommer in på yakuzans område är det bara att göra ett stunthopp över rampen, medan dina medhjälpare skjuter ner förföljarna. Upprepa processen tre gånger för att få din belöning.

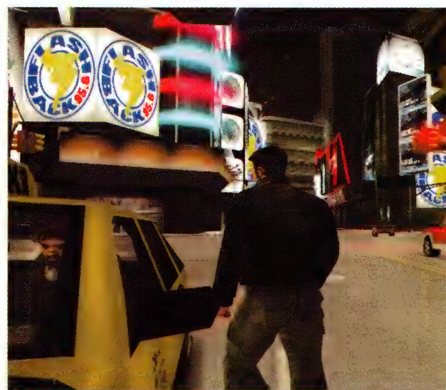
Espresso 2 Go
Vid första anblick verkar detta vara ett omöjligt uppdrag, men faktum är att det är ganska enkelt. Du får åtta minuter på dig att förstöra nio knarklangares bås som finns utplacerade på kartan. Det tråkiga är att de inte är utplacerade på kartan till en början, men lyckligtvis sätter inte timern igång förrän du dödar någon av fienderna. Kör lugnt och sansat igenom de tre stadsdelarna för att hitta dina nio mål. Börja sedan avrättningarna i Shoreside Vale, då bron kan ställa till med problem i slutändan. Du borde hinna med alla mål utan några problem om du kör rutten Shoreside Vale – Staunton – Portland.

S.A.M.
Asuka vill att du skjuter ner ett flygplan för att reta upp kartellen ytterligare. Se till att få fint väder innan du gör detta, då dimma och regn kan ställa till med mycket besvär. Kör iväg med båten tills du når bojen. Det svåraste är att sänka planet då det går mycket fort. Bli inte alltför upprörd om du missar det på det första försöket. Samla upp lasten och bege dig hem igen. Polisen kommer att vara efter dig som hungriga vargar, men du slipper i alla fall FBI.

The Exchange
Din gamla flickvän har kidnappat Maria och vill göra upp. Bry dig inte om att köpa några vapen då du ändå blir av med dem. Skaffa mycket hälsa innan du gör detta uppdrag. Ta en snabb bil och kör över bron till Shoreside Vale. När du har hittat lyxvillan kommer du att stå inför spelets svåraste utmaning. Efter mellansekvensen måste du snabbt fly. Plocka upp pistolen på din högra sida och spring mot husets kortsida. Ett par motståndare kommer att följa dig, men AI:n kommer inte att klara av det skarpa hörnet. Använd pistolen för att sänka den första och ta hans vapen. En eller två vakter återstår innan du kan ta dig ut till grinden igen. Slöa inte för mycket på vägen då vakterna skjuter från balkongen.

Efter en mellansekvens står det klart att du måste följa helikoptern. Ta bilen och kör mot dammen. Några vakter står vid ingången och de är tungt beväpnade. Du borde dock kunna köra över dem kvickt och ta deras vapen. Ett krypskyttegevär finns i närheten och detta är nödvändigt för din överlevnad. Sikta in dig på de återstående vakterna, men slösa inte ammunition på dem som är dåligt utrustade. Skjut särskilt på dem som har krypskyttegevär.

Den sista utmaningen består av Catalinas helikopter och de män som kommer i lastbilen. Om du har lyckats blåsa bort alla krypskyttar borde du kunna springa upp på taket. Här måste du snabbt döda motståndarna och hämta raketgeväret. Med lite tur och mycket skicklighet kan du snabbt skicka Catalina mot en säker död och njuta av eftertexterna. Efter detta uppdrag är du i princip färdig, men staden är fortfarande tillgänglig. Tänk bara på att i stort sett alla gäng är ute efter ditt huvud. PCGS



GTA 3-TÄVLING

"Fuck the potions and magic spells."

Vår enorma tävlingsbonanza fortsätter med oförminskad styrka. Vi åkte till USA:s ruffigaste stad och letade fram lite artefakter från maffia-krigen som pågår där. Och naturligtvis vill vi att ni, kära läsare, ska få möjlighet att vinna några av dessa utomordentligt eftersökta föremål. Och när vi säger eftersökta men vi verkligen det. Eller vad sägs om följande?: tio helt unika GTA3-kepsar, tio paket med tolv GTA3-klistermärken i varje samt två modellbilar i samlatutgåva från GTA3.

Som tröstpriser har vi också tio GTA3-spel på CD-ROM att lotta ut!

Vill du vara med och tävla måste du svara på tre enkla frågor. Alla svar måste vara rätt för att du ska ha en chans att vinna.

Skriv ner svaren och skicka in det till red@pcgamer.se Skriv GTA3-tävling i ärenderaden. Ditt svar måste ha nått redaktionen innan den 10:e december 2002.

1. Vad heter staden där GTA 3 utspelar sig?
A: Portland
B: Liberty City
C: Chicago
D: Borås

2. Vilket av följande gäng finns inte med i GTA3?
A: Southside Hoods
B: Leone Cartel
C: Triads
D: Don Family

3. Vilken av följande fordon kan du stjäla i GTA3?
A: Mr.Whoopee
B: Bumpo GTO
C: Ernesto
D: Moon Vehicle

1:a – 2:a pris: Grand Theft Auto 3-modellbilar I samlarutgåva
3:e – 12:e pris: Grand Theft Auto 3-kepsar
13:e - 22:a pris: Grand Theft Auto 3-paket med tolv klistermärken.
23:e – 32:a pris: Grand Theft Auto 3-spel på CD-ROM

1:a – 5:e pris

GRAND THEFT AUTO 3-MODELLBILAR I SAMLARUTGÅVA.

3:e - 12:e pris

GRAND THEFT AUTO 3-KEPSAR.

13:e - 22:a pris

GRAND THEFT AUTO 3-PAKET MED 12 KLISTERMÄRKEN.

23:e - 32:a pris



NEVERWINTER NIGHTS

STRATEGIGUIDE

I början var det inte tänkt att *Neverwinter Nights* skulle ha en kampanj för singleplay. Biowares grundare såg projektet men som en komplett verktygslåda för rollspelare. När sedan *Baldur's Gate II* sålde som smör och fansen gjorde sina röster hörda på företagets hemsida, insåg utvecklarna att en stor kampanj är minst lika viktigt som multiplay.

AV MIKAEL HJALMARSSON





Denna guide är till för dig som vill ge sig i kast med den stora kampanjen. Vi går igenom de riktigt stora äventyren. Samtidigt ger vi några tips på vilka andra uppgifter du bör ge dig i kast med för att få mer erfarenhet och komma över trevliga prylar. Guiden täcker många av de tillgängliga uppdragen men i vanlig ordning lönar det sig att vara nyfiken och söka runt i spelvärlden. Tänk på att lägga ner tid på skapandet av din karaktär. Följ de anvisningar som finns i den eminenta manualen. Din karaktär är ju en förlängning av dig själv i spelet och därmed gäller det att pyssla mycket med statistiken.

Kampanjen

Då detta är ett rollspel kan äventyret utspelas på olika sätt beroende på vilka val du gjorde när du skapade din karaktär. Kom ihåg detta och lös problemen efter din hjälte/hjältinnas förmåga.

Efter den mysiga introduktionen befinner du dig i staden Neverwinters akademi. Staden behöver din hjälp i kampen mot den mystiska pesten som slagit hårt mot dess invånare. Den första delen av denna modul är till för att lära dig de vanligaste kontrollerna. Prata med alla karaktärer du stöter på och träna dig inom de områden som passar din hjälte.

Nästa steg är att besöka Aribeth som verkar vara imponerad av dina kunskaper. Visiten blir kort då akademin invaderas av banditer. Striden som följer är inte svår alls då de andra karaktärerna sköter sig bra. Aribeth ber dig att titta till de djur som har fångats in för att hitta ett botemedel. Tyvärr kan hon inte följa med dig, men lyckligtvis är det inget hårt motstånd som väntar dig.

Djurens rum finns i närheten av träningslokalerna och du får en nyckel till deras dörr. På vägen tillbaka kommer du att möta en del fiender. Passa på att undersöka varje rum och ge dig på varje monster som står i din väg. Det är alltid lämpligt att försöka stärka karaktären. Dessutom finns det alltid en del godsaker som du kan plocka med dig. Pavel kommer att fråga om du vill ha hans hjälp och det är faktiskt inte en dålig idé. Efter ett tag dyker Geldar upp och du kan nu glädja dig över att ha nått lvl 2.

Det sista du stöter på i inledningen är en magiker som är något svårare än de monster du har mött hittills. Din hjälte och Pavel bör dock kunna göra slut på honom kvickt. Efteråt hittar du dörren till stallet där djuren skulle ha funnits. Prata med Fenthick och Desther för att sedan nå slutet.

Kapitel I

Djuren är spårlöst försvunna och du har hamnat i en lokal som numera fungerar som ett sjukhus för dem som drabbats av pesten. Fenthick och Desther är där också och en konversation med dem båda är lämplig. Fortsätt sedan längre in i lokalen tills du möter Aribeth. Inte helt oväntat är det dags att ge sig av på jakt efter djuren.

Precis vid utgången står det en villig medhjälpare, om du vill ha en följeslagare redan nu. Han är en bra tjuv och är därmed lämplig om du saknar sådana kunskaper. I annat fall kan du vänta tills du kommer till Trade of Blades några minuter in i framtiden. Längre upp i rummet i det högra hörnet hittar du en port. Gå in dit om du vill få ett extrauppdrag av Oleff, som vill att du söker upp gravkammare i stadens alla hörn. Kliv sedan ut genom portarna till staden.

Du är äntligen fri från de trånga gångarna ett tag framöver. Givetvis kommer du inte att kunna koncentrera dig på ditt huvuduppdrag

än på ett tag. Bethany vill att du ska kolla upp fångupproret i stadens fängelse. Det är dags att orientera sig lite. Rakt västerut finns ingången till hamnen. Ingången till fängelset finns i det sydvästra hörnet.

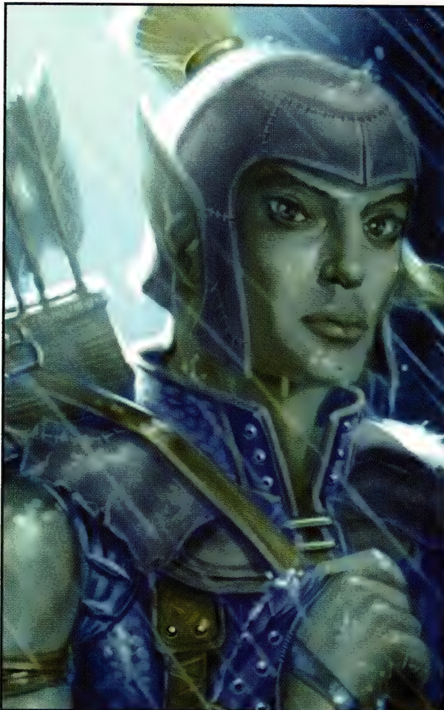
Innan du undersöker fängelset bör du dock rusta upp och skaffa dig en följeslagare. Gå rakt framåt förbi fontänen tills du når ett ställe som heter Trade of Blades. Här kommer du att stöta på fem äventyrare som är villiga att följa med dig. Välj ut en som kan komplettera din karaktärs egenskaper. Om du behöver en stark slagskämpe bör du exempelvis ta med dig Daelan, medan Linu La'Neral passar bättre om det är den helande kraften du saknar. Tänk på att varje följeslagare lägger till ett extra uppdrag åt dig, då dessa äventyrare också söker efter något.

Nästa steg är att fixa lite utrustning från stadens köpmän. Närmsta ställe finns i närheten av ingången till fängelsehalvön nere i det sydvästra hörnet. Här kan du fylla din packning med diverse prylar. Mer nyttiga saker hittar du om du vandrar till Shining Knight Arms and Armor längre österut. Rätt person att prata med här är Durga som gärna säljer dig både vapen och präktiga rustningar. Den person du egentligen vill komma i kontakt med är Marrok, en man som kan skapa magiska prylar åt dig. Använd din övertalningsförmåga för att få Durga att släppa in dig till smeden. Fråga Marrok om de olika "recepten" för att komma över en bok.

Med en följeslagare och bra utrustning kan du nu gå ut på jakt efter de fyra djuren. Det kan dock vara värt att söka upp några fler uppdrag för att få mer att göra. Vandra tillbaka till den första köpmannen och fortsätt sedan norrut tills du hittar en bordell. Bordellmamman Ophala är ute efter tre saker, men det är inte säkert att hon ger dig uppdraget utan övertalning.

Övervåningen på bordellen kan vara intressant, men du måste ha ett intyg från Oleff för att få gå upp. De prostituerade måste ju hållas friska. Prata med Ophala om ärendet och vandra sedan tillbaka till din startpunkt och prata med Oleff. Intyget ger dig tillgång till övervåningen, men det kostar lite för att få komma i kontakt med kvinnorna.

Prata med Gilles om det uppdrag du fick av Oleff tidigare. Agera efter ditt samvete. En god karaktär bör inte följa Gilles föreslagna väg.





Välj karaktär med omsorg. Det kan vara svårt att spela magiker i början.

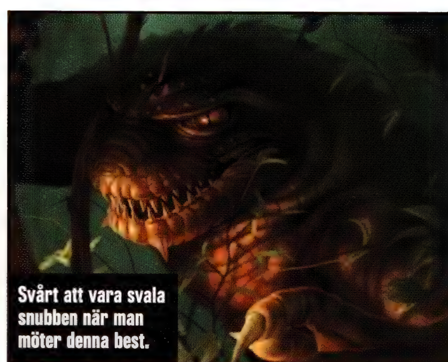

Ondskan rör sig i staden Neverwinter.

På tredje våningen hittar du Tamora, en prostituerad kvinna som ger dig ett uppdrag (efter du har nitat en störig torsk). Plocka med dig hennes brosch.

Sök upp det stora trädet som finns söder om din startpunkt. Nyatar har ett uppdrag åt dig, men även han kan behöva övertalas beroende på vilken klass du tillhör. Västerut finns det ett torn där du kan få ännu ett uppdrag, men bara om du är en magiker.

Det är dags att beta av uppdragen lite kvickt. Vandra till fängelseområdet (Peninsula). Räkna med att stöta på fientligt inställda fångar lite här och var, men det är bara nyttigt för att få träning. Prata med kaptenen vid portarna för att få anvisningar, som du definitivt kan strunta i. Målet är att komma in i fängelset, och den snabbaste vägen är genom huvudingången, som tyvärr är låst. Nyckeln kommer du att finna om du slår ner banditerna i kloakerna i det sydvästra hörnet. Innan du går dit bör du dock undersöka gatorna och hjälpa de invånare som har fastnat i tumultet. Om du följer den östra kanten kommer du att hitta en av de gravkammare Oleff sökte. Plocka upp allt du hittar här och glöm inte svärdet. I närheten finns vakternas operationsbas där Sedos Sebile finns. Du får pengar för att rensa upp i fängelset. I det övre högra hörnet finns det ett




Svårt att vara svala snubben när man möter denna best.



laboratorium du ska besöka om du antog magikernas uppdrag tidigare.

Kila bort till kloakerna och döda de banditer som håller till utanför. Deras ledare är något starkare än de fiender du stött på hittills, men med tillräckligt många hälsodrycker blir striden lugn. Väl nere i kloakerna blir striderna något hektiska och du kan nog räkna med att behöva teleportera dig i säkerhet efter ett tag. Hämta nyckeln och ta dig till fängelsets huvudingång. Det finns en alternativ väg genom Tanglebrooks hus i den norra delen av kartan. Nyckeln till huset finns under mattan.

Om du kom in i fängelset genom huvudingången är det västerut du ska, men spana in kontoret på din vänstra sida först. Undersök den norra och den södra delen som öppnas genom två spakar. Flera fiender har samlats västerut och du vill definitivt inte möta dem alla samtidigt. Smyg dig fram och locka till dig ett fåtal åt gången. Deras ledare är inte särskilt stark när han är ensam.

Spring sedan till nästa våning för att möta Emerik. Följ hans råd innan du fortsätter. Denna nivå har en mittpunkt som är hårt bevakad. Därför bör du arbeta dig runt och döda så många fiender du kan innan du fortsätter. I kartans mitt finns det en relativt stark magiker och en massa andra banditer. Använd den vanliga taktiken med att locka ut de svagare fienderna först. Dra i spaken i mitten för att komma vidare genom trapporna i den ena kanten.

Väl nere ska du arbeta dig fram till det nordvästra hörnet. Vägen dit är kantad med någorlunda starka fiender och en del mindre mysiga fällor. Du kan välja två riktningar efter ett tag och vilken du än väljer är det en större strid som väntar. Det är egentligen bäst att undersöka åt båda hållen för att få mer erfarenhet. Du kommer nämligen att få kämpa mot en stark halv-orc i hörnet längre fram och då gäller det att vara stark. Lyckligtvis ger slagskämpen upp och låter dig förhöra honom. Trapporna i den övre kanten av rummet leder till ett av djuren du är ute efter.

Djuret är en Devourer som tar över vakternas kroppar. Varje gång du dödar en värdkropp kommer monstret att hoppa vidare. Om du är riktigt snabb kan du övertala vakterna att sticka därifrån och då kan du ge dig på monstret direkt. Plocka upp dess hjärna när du är färdig och lämna sedan denna hos Aribeth.

Nästa ställe att besöka bör vara hamnen som ställer lite mer sociala krav på din karaktär. Innan du blir alltför social bör du dock besöka båten ute vid bryggan och döda alla pirater. Plocka med dig en uniform och leta igenom skeppet för mer godsaker. Området styrs av piraten Vengaul och honom måste du spåra.

Du får snart reda på att en auktion är på gång i den lokala tavernan, och detta måste du undersöka. På tavernan släpper de dock inte in främlingar, och därför kommer piratkläderna till användning. Du måste ta dig ner i källaren men dörren är låst. Om du är mentalt stark kan du utmana Jalek i en dryckestävling och på så sätt komma över nyckeln. I annat fall kan du dyrka upp låset. Besök övervåningen och prata med dvärgen i saunan för att komma över ett lösenord till källaren.

Väl nere i källaren får du strida mot fienden igen. Leta dig ner till nästa våning och ge dig på de vakter som skyddar Vengauls älskarinna. Prata sedan med kvinnan tills du får en amulett. Hon tipsar dig om att Vengaul kan gömma sig i lokalen The Silver Sails eller i akvedukterna. Börja med att leta upp det förra stället och beta av de fiender som gömmer sig därinne. Kvinnans amulett fungerar som en nyckel till den låsta dörren. Du märker snart att Vengaul inte är här och bör söka dig till akvedukten. Ingången finns i det rum som är längst in i huset. Fortsätt fram tills du hittar en kista och en låst dörr. Lägg det svärd du hittade i gravkammaren i fängelsehalvön i kistan för att öppna ännu en gravkammare. Här hittar du det Oleff söker.

Längre fram hittar du en vänlig själ som låter dig åka med en liten båt till Vengauls gömställe. Callik och Vengaul hamnar i luven på varandra och som tredje part är det den förstnämnde som du ska ge dig på. Nita bossen först innan du ger dig på hans undersåtar. Var beredd med hälsodrycker då Callik slår hårt. Prata sedan med Vengaul för att komma över fjädrarna från ett av djuren du söker. Plocka även upp den amulett Callik tappar.

I hamnområdet hittar du också andra ställen som kan vara värda ett besök, samt Hoff, den usling Tamora från bordellen ville åt. Visa honom broschen och försök övertala honom att inte återvända till Tamora. Om han inte viker sig hjälper det alltid med våld.

I området kring piraternas skepp stöter du på Hemmel Masterson som vill åt den amulett du tog från Calliks lik. Om du tog dig an magikernas uppdrag hittar du nästa laboratorium i områdets östra kant.

När du känner dig färdig bör du återvända till Aribeth och ge henne fjädrarna.

Nästa ställe att bege sig till är Blacklake och hit kommer du om du går till det nordöstra hörnet av kartan. Innan du kommer fram måste du vandra igenom No Man's Land. Du möter Cendran som ber dig att döda halv-orcen Loxar som gömmer sig i ett torn längre fram. Gå in i tornet och slå några slag, för att sedan fly ut till gatan när du mår dåligt. Fortsätt så tills Loxar stupar. Sedan kan du vidare tills du når Blacklake.

Här kan du nu beta av några av de uppdrag du har tagit dig för. I det övre högra hörnet hittar du stadens zoo om du tog dig an Nyatars uppdrag. Smit in och döda de fiender som kommer i din väg. Leta upp ingången till trädet och använd Nyatars Transport Via Plants på växtligheten. Du måste nu prata med djuren och få dem att hoppa in i den portal som har öppnats.

I den östra kanten hittar du ännu ett Arcane Laboratory om du vill fortsätta med magikernas uppdrag. Sök även upp tavernan som finns närmare mitten av kartan. Prata med Thurin för att få en ny uppgift. Längst ner i det västra hörnet hittar du ännu en gravkammare.

Sök upp Formosa som står och pratar till folket i det sydöstra hörnet. Hon ger dig i uppdrag att döda Meldanen vars hus finns på den motsatta sidan av kartan. För att ta dig in i huset måste du försöka övertala Orrean som vaktar porten. Du kan döda honom om du vill, men

då blir du genast attackerad av andra skurkar. Ett annat bra sätt att få tillträde är att söka upp den gamla damen Milly i närheten. Hon berättar om en portal som finns i hennes hus.

När du väl har kommit in hos Meldanen börjar allvaret. Precis innanför portarna väntar hårt motstånd. Leta upp Samuel, som sitter fängslad för att klara Thurins uppdrag. Fortsätt längre in i huset tills du hittar det fängslade djuret. Prata med Dryaden för att möta Meldanen som genast attackerar dig. Det är främst hans besvärjelser du ska skydda dig mot. I övrigt är han inte så värst farlig. Till slut kan du befria djuret och få ännu en del av botemedlet. Om du känner dig färdig i denna del av staden är det bara att bege sig till Aribeth igen.

Endast ett djur återstår och det hittar du i Beggar's Nest. Prata med kaptenen vid portarna för att få reda på vilka faror som lurar. Denna del av staden har råkat ut för en invasion av zombies och liknande kräk.

I det nordvästra hörnet hittar du det sista laboratoriet för trollkarlarnas uppdrag. Lägg märke till huset som kallas för Snake Cult Estate i närheten. I den nedre östra kanten hittar du ett värdshus. Prata med Harben Ashensmith och Drake för att få fler uppdrag. Utanför värdshuset finns det ett tempel där du får i uppgift att hitta en man vid namn Marcus. Tyvärr är det Marcus kvarlevor du hittar längst upp på kartan.

Det finns två bra sätt att ta sig till kyrkogården. Du kan antingen leta upp lagerlokalen i den norra kanten eller Jermanies hus i den västra kanten. Det sistnämnda alternativet tar dig tillbaka till Snake Cult Estate där du ryker ihop med några fiender. Gå vidare ner i kryptan för att stöta på fler motståndare. Här kan det hända att du blir förgiftad av den stora spindeln och då gäller det att utnyttja Stone of Recall för att få hjälp.

Till slut kommer du ut på den stora kyrkogården som nu kryllar av zombies. Slakta dig hela vägen fram till gravkammaren längst ner på kartan. Detta är den sista för uppdraget du fick av Oleff. Efteråt bör du vandra till den norra kanten för att hitta ingången till Warrens of the Damned.



Börja med att gå åt höger från ingången. Du kommer att stöta på Jermanies döde bror vars kropp bör undersökas. Målet för denna nivå är mitten på kartan, men innan du går dit måste du se till att vara vid god hälsa. Motståndaren är Gulnan, en nekromantiker som kan ha ihjäl dig ganska kvickt om du inte agerar snabbt. Slå sönder piedestalen i närheten för att göra striden jämnare och gör dig sedan redo för att stå emot hennes besvärjelser. Använd hälsodrycker och pressa henne hårt. Efteråt kommer du över ett hjärta som är det sista du behöver för Aribeths uppdrag. Fortsätt att söka i Beggar's Nest efter fler uppdrag innan du återvänder hem.

Aribeth påbörjar en ritual och under tiden kan du se till att vila och köpa mer hälsa och annan utrustning. När du känner dig redo kan du söka upp Aribeth igen. Ritualen slutar med en katastrof och du tvingas slåss mot Desthers onda följeslagare. Efteråt öppnas en portal till Helm's Hold där äventyret fortsätter.

Väl framme ska du leta efter Desther. Den snabbaste vägen är att gå västerut tills du hittar en grotta. Undersök området för att hitta prylar och fler motståndare. Gå sedan till trapporna i den nedre östra kanten.

När du slutligen stöter på Desther får du verkligen jobba hårt för att överleva. Han har en massa undersåtar i sin omgivning och dessa bör du göra dig av med först. Desther själv är en stark magiker vars besvärjelser tar hårt. Han är relativt immun mot dina attacker så länge han har sin defensiva aura, men när du har dödat hans undersåtar blir det tacksamma luckor i hans försvar. När du får ner honom en bit kommer han att ge upp snällt. Undersök omgivningen för att hitta underbara föremål. Desther ska du sedan föra tillbaka till staden.


Tyvärr kan karaktärerna inte böra mantlar och kåpor. Grafikmotorn tillåter inte det.

Kapitel II

Det andra kapitlet är riktigt stort och innehåller många uppgifter för din karaktär. Äventyret börjar i Port Llast som är en stor stad. Resan har sin start i stadens barrack där kan prata med Aribeth och Aarin. De vill att du tar reda på mer fakta om kulten. Aribeth är väldigt pratig och om du sköter dig får du en ring av henne. Prata även med Kendrack för att få ett uppdrag som går ut på att hämta öronen från några fångar som har rymt.

När du lämnar barracken får du ett uppdrag av Gerrols son, och detta bör du tacka ja till. Kila över till värdshuset tvärs över gatan och spana efter fler uppgifter. Prata med alla du stöter på härinne. Darktongue Breakbone verkar vara en konstig typ. I templet längre upp finner du Neurik som berättar om varulvarna, och detta uppdrag blir en lämplig början för dig. Sök dig till den södra delen av kartan och leta upp Eisenfeldt Farmhouse. Det hjälper inte särskilt mycket att prata med gamlingarna. Varulven hittar du på övervåningen och efter en kort strid kan du hjälpa pojken att bli normal igen.

När du känner för att ta dig an det stora



Nej, hon är bara en fantasifigur. Inget att hetsa upp sig över.







äventyret är det bara att bege sig till East Road. Följ vägen tills den delas upp och välj den östra stigen. Du kommer att stöta på arkeologen Jax som vill ha din hjälp. Prata även med Revat och Lenton längre fram för att två andra uppdrag. I barackerna bör du gå upp på övervåningen och döda Deliliah och ta med hennes öron för att klara av Kendracks uppgift.

Du kan lösa många uppdrag i samma smäll om du går till det nordöstra hörnet på kartan. Geth, den andra varulvspojken attackerar och även han ger upp efter lite slagsmål. Gå sedan in i grottorna. Här stöter du på en mängd fiender och Revats mamma som du måste befria med sonens ring. Följ trapporna längst ner på kartan för att nå nästa nivå.

Här ska du slåss mot ett stort troll, vars huvud du måste bära tillbaka till Lenton. Sedan kan du snabbt gå ner till nästa nivå och döda allt du ser. Här finns det inget speciellt att göra, så du bör leta upp nästa trappa direkt.

Här träffar du på Darius som berättar om ruinerna som finns långt ner i grottan. Detta är precis vad du behöver för att klara av Jax uppdrag. Gå ner till Creator Ruins på våningen under. En väktare kommer att tala om för dig att du inte kan gå vidare utan en ring. Denna hittar du om du slaktar alla monster tills du når det sydöstra hörnet. När du har sökt igenom hela stället kan du passera väktaren. Proceduren upprepas då nästa väktare vill ha ett lösenord. Detta kan du komma över om du öppnar en kista i den södra kanten. Se till att kolla upp rummen i hörnen för att hitta godsaker.

Nästa väktare skickar inte iväg dig utan nöjer sig med att försöka kapa ditt huvud. Räkna med en svår strid då din motståndare är immun mot de vanligaste formerna av magi. Det bästa sättet är att stärka dig med en dryck eller någon besvärjelse och slå på honom tills han dör. Han tål mycket stryk men det hjälper inte mot en ihärdig hjältes förmåga att slå hårt.

Du behöver sedan leta upp ett lik med en nyckel på för att komma vidare. Nästa motstånd får du från fyra magiker som dock inte är immuna mot dina attacker. Fortsätt längre in tills du hittar ännu en magiker som du kan prata med. Hämta de böcker som finns i kistorna och återvänd sedan till Jax, Lenton och Revat. När du sedan känner dig redo ska du följa vägen österut för att nå Neverwinter Woods.

Du ska leta upp druiden Aawill längre norrut. Han berättar varför djuren i detta område beter sig så konstigt. Vidare ger han dig i uppdrag att leta upp hans tre kompisar. I det övre vänstra hörnet på kartan hittar du ännu en brottsling som du ska skära öronen av. Fortsätt sedan till den östra kanten för att komma till en bro. Väl över på andra sidan blir du attackerad av en Dryad som lyckligtvis ger upp efter ett tag. Hon berättar att du bör besöka en underlig kvinna som du hittar i kartans östra del. Följ gångarna norrut för att hitta hennes stuga.

Väl inne kan du lugnt räkna med motstånd. Kvinnan har förslavat en massa varelser och de tvingas att ge sig på dig. Till slut hittar du kvinnan som genast ger upp och skvallrar om vad som händer i skogen. Tacka henne genom att tömma hennes hus på alla intressanta och värdefulla objekt. Glöm inte att plocka upp spegeln och dolken, då du får nytta av dessa senare. Du möter druiden Terrari längre in i huset och därmed har du hitta en av de tre Aawill söker.

När du är färdig ska du gå ut ur huset och söka dig rakt söderut tills du hittar en grotta. Se till att ha med dig motgift och olika besvärjelser för att överleva den långsamma död som väntar. Nita alla varelser med åtta ben tills du hittar druiden Orlane. Du kan nu återvända ut igen och gå österut till du hittar en väg.

Längst bort i den östra delen hittar du häxan Setaras hus. Trollkvinnan blir vänligare om du ger henne den spegel du hittade tidigare. Sök igenom hela huset och plocka med dig allt som verkar vara viktigt. Befria den sista druiden Bree för att slutföra Aawills uppdrag. Gå sedan ut igen och gå till campingplatsen i den norra delen. Här hittar du en behållare med gift som kan vara nyttig att ha i inventariet. Följ sedan vägen tills du når altaret. Här ska du bisarrt nog offra dig själv med hjälp av dolken från det första huset.

Du hamnar i Realm of the Spirit där du kan prata med Relmar. Tydligen var han ute efter att förgifta skogen, och dig vill han hacka ner i små

tärningar. Döda honom, plocka upp hans journal och följ sedan vägen till den västra kanten för att komma över ett motgift. Gå vidare tills du hittar Spirit of the Wood som genast kastar sig över dig. Din motståndare är glad i att använda Stun så se upp! När du har besegrat din fiende kan du motgiftet för att bota honom.

Nästa steg är att gå till South Road och vandra in i grottan längst upp österut. Här stöter du på den sista varulven för ditt uppdrag. Nita honom tills han ger sig och bota den stackaren. Återvänd sedan till den första staden och prata med Neurik igen. Han ger dig ännu en uppgift: att nita områdets stora varulv som tråkigt nog inte visar sig vara källan till det onda. Bege dig genast till North Road.

Följ vägen tills du hittar en gård och prata med bonden Gerrol. Han vill att du räddar hans fru och dödar hennes kidnappare. För att göra detta ska du följa kartans västra kant tills du hittar två ingångar till en grotta. Här nere ska du nita en massa Ogres (akta dig för Shrek) och prata med en fånge. Längst nere i det sydvästra hörnet hittar du en öppning till en våning till. Här hittar du bonden Gerrols fru som du ska befria, och i den östra kanten finns vägen till nästa grottkomplex.

Längre in hittar du en fånge vid namn Nuglat som du bör prata med. Han berättar om Dergiab som finns längre fram. Denne man och hans medhjälpare är nästa mål. De är svåra när de är tillsammans och här hjälper det mycket om din följeslagare är en magiker. Plocka upp Dergiabs huvud och Ganons journal. Återvänd till bonden Gerrol för en belöning.

Följ vägen norrut för att hitta Green Griffon Inn. Prata med alla och gå upp på övervåningen. I ett av rummen gömmer sig en av fångarna du är ute efter. Ta med dig öronen och bege dig nerför trapporna igen. Om du vill ha fler utmaningar kan du prata med Mutamin. I annat fall bör du gå ut till vägen igen. Gå österut och sök dig till det södra hörnet. Här hittar du varulven du är ute efter, men du får också reda på vem som är den stora boven i dramat. När du sedan är färdig med hårbollen ska du leta upp en gravkammare längre norrut. Se till att hela dig själv och vila innan du går in. Prata med mannen som bor i närheten så släpper han in dig i kryptan. Här nere stöter du på riktigt svåra fiender som ger dig mycket erfarenhet.

Nu är det hög tid att vandra tillbaka till South Road igen för att fortsätta det stora äventyret. Prata med alla i Port Llist på vägen dit. Det finns en del uppdrag att ta sig an och efteråt ska du gå vidare till Farmlands via den östra vägen. Du kommer att överfallas av kultisterna med Jaheel, Neva och Tarran i spetsen. Plocka upp deras värdesaker inklusive Nevas brev. Bland bondgårdarna får du andra uppgifter. Erik vill ha Constances brosch och Pete vill att du dödar vargarna i grottan söderut. I den norra delen av kartan hittar du ännu en förrymd fånge vars öron måste hämtas. När du känner dig redo ska du sedan bege dig till Haunted Forest österut.

Innan du tar dig till Charwood bör du ta dig tid att besöka en krypta. Erfarenhet är alltid av godo och just i denna krypta finns det godsaker. För att komma dit måste du leta upp ruinen norrut och hitta en gammal text. Sedan ska du österut och pilla lite på en pelare. Läs texten och tryck på motsvarande runor på pelaren. Därefter öppnas det en portal till kryptan. Fortsätt mot Charwood österut när du är färdig.

Människorna i Charwood är underliga. Besök värdshuset för att möta en mystisk man som visar sig vara en kultist. Döda honom omgående och ta hans prylar. Allt det mystiska i samhället pekar mot slottet. Precis innanför portarna hittar du en kista. Plocka upp nyckeln och den gåta som ligger jämte den. Tre vägar finns att välja, men det rekommenderas att du besöker varje ingång för att samla erfarenhetspoäng. När du når den norra delen får du i uppdrag att besöka två bröder som befinner sig på varsin nivå. Besök de två områden som väntar och prata med bröderna. Du kan redan nu bestämma dig för vem av bröderna som bär skulden till Charwoods öde. Om du vill ha mer information kan du ta upp Karlat's Burning Wand och en del andra prylar. Målet är att framkalla Belial som ger dig den kompletta historien, men detta är inte nödvändigt. Om du vill rädda staden bör du frikänna Quint från anklagelserna när väktaren frågar efter ditt domslut.

Nästa anhalt är Port Llist. Du bör ha samlat på dig flera journaler, bland annat från Relmar och kultisten från Charwoods värdshus. Prata med Aribeth för att få information om Luskan som blir ditt nästa resmål. Det är nu du bör fundera på om du har löst alla uppdrag du vill utföra. Gå sedan tillbaka till North Road och fortsätt norrut tills du når vägarna mot Luskan.

Luskan är en farlig plats men bra om du vill jaga erfarenhetspoäng. Besök genast närmaste bordell som ligger västerut från din startposition. Prata med Bela, Erb och Yvette för att få mer



Spektakulära strider är det gott om men de riktigt stora fighterna uteblir.








Odöda gillar överdimensionerade vapen.

information och uppgifter.

Vandra först till Garleones hus norrut. Prata med honom om Yvettes barn och försök få honom att lämna tillbaka sin gisslan. Om du är riktigt övertygande kan du säkert hota honom, men vanligtvis är det pengar han vill ha. Stuva ner barnet i din packning och vandra tillbaka till Yvette.

Söder om bordellen hittar du Jadales hus där du kan komma över Erbs ring. Det finns olika metoder för att komma över ägodelen. Mutor, lögner eller sanningen är tre lika bra val.

Du behöver samla på dig lite utrustning för det kommande äventyret. Detta gör du på Cutlass Inn öster om Jadales hus. Här kan du dessutom prata med Elynwyd och Londa för fler uppdrag. För mer utrustning bör du besöka Colmarrs butik i den västra delen av staden.

Leta därefter upp ingången till kloakerna som finns västerut i närheten av en bro. Det finns även en smidigare ingång i kartans nordöstra del. Du ska leta upp Baram som gömmer sig längre in i kloakerna. Det visar sig att han ställer till med stora problem i staden. Du måste nu döda alla magiker och förstöra hela maskineriet. Baram själv är en tuff motståndare men långt värre fiender väntar dig längre fram. Plocka med dig Barams huvud för att få en belöning senare. Se till att hitta hans High Captain's Seal som ligger i närheten.

Sök efter en spricka i väggen i det sydvästra hörnet. Du kommer att hitta till hamnen och stöta på Kurth. Prata med honom och fråga om han känner för att släppa Elynwyds syster. Han kommer att vilja ha Barams huvud, men i slutändan blir det en strid ändå. Om du inte är en superb spelare bör du hålla Stone of Recall redo. Kurth och hans hejdukar är snabba och mycket dödliga. Försök att slå ut hans undersåtar en i taget först, men fly och hämta kraft så fort det går dåligt.

Nu kan du fritt ströva omkring och lösa de mindre uppdragen. När du är färdig bör du söka upp Aarin för att få de dokument som krävs för att få tillträde till Host Tower, som du hittar om du följer vägen längst upp i den västra delen av Luskan. Du möter Islund som inte gillar din närvaro. Om du är duktig på att övertala honom lär han dock lämna dig ifred. Prata med Yeanasha och Gurak innan du fortsätter. Du kommer att hitta Aribeths gamla rum och en dagbok som skvallrar om hennes förflutna. Den nyckel du behöver för att komma vidare finns i samma rum.

Tornet är högt och innehåller många utmanande fiender. Det enda sättet att förflytta sig uppåt är via portaler, och de högre våningarna är låsta. Åk upp till den andra våningen och rensa ut bland magikerna. Sök igenom alla rum för att hitta portalstenarna som du kan använda för att komma vidare. Notera att den sjätte våningen är den enda du behöver åka till, men i vanlig ordning bör du undersöka de andra först.

Väl upp på den sjätte våningen får du det hett om öronen. Valindra är relativt tålig och bombarderar dig med besvärjelser. Om du är en magiker av något slag kan du säkert hålla henne upptagen medan du går in för närstrid. Efter striden kan du hitta de sista portalstenarna och faktiskt åka hela vägen upp till den nionde våningen. Du missar inte något om du skippar mellanvåningarna.

Arklem sitter fängslad och måste befrias.


Magieffekterna är helt makalösa.



Detta gör du genom att besöka varje intilliggande rum och sparka sönder allt som står i din väg. För varje rum råkar du ut för en boss, men de är relativt ofarliga om du har vilat upp din karaktär. Nu återstår det bara att gå uppför trapporna i den östra gången. Passa på att återvända till säkerheten via Stone of Recall för att ladda upp dina batterier en sista gång. Du kommer att få reda på mer om Aribeths inblandning när hon pratar med Maugrim och Morag. Efter ett tag märker de att du är närvarande och lägger benen på ryggen. Den strid som följer kan vara utmanande på grund av att det är flera fiender som attackerar samtidigt. Använd trapporna och backa hela tiden för att slippa bli omringad. När du är färdig kan du återvända till platsen där de tre samlades. Leta upp Maugrims journal och återvänd sedan till Aarin med de dåliga nyheterna.

Kapitel III

Äventyret fortsätter i det trevliga samhället Beeorunna's Well. Börja med att samtala lite med Aarin Gend som vill att du söker upp Lillian. Ditt mål för detta kapitel är att hitta tre Words of Power som du sedan behöver i slutet. Lillian hittar du i den lokala tavernan i närheten av Aarins stuga. Hon skickar ut dig på ett ärende till Coldwood som du kan nå genom den norra passagen på kartan. Innan du beger dig av bör du prata med alla i samhället för att samla på dig fler uppdrag.

I Coldwood finns det ett gäng orcer i det sydöstra hörnet. Döda deras ledare för att klara ett av de mindre uppdragen. I den norra delen av skogen finns det två ingångar. Den som går norrut leder till Layenne's Tomb, ett område du bör besöka om du vill få mer erfarenhetspoäng. Lillians eftertraktade objekt kan du hitta om du istället väljer den östra vägen.

Du blir genast attackerad av fanatiker som du bör kunna ha ihjäl kvickt. En portal öppnas till en fängelsehåla. Undersök området grundligt. Du kommer att råka ut för Elementals som dyker upp titt som tätt. En gynnare som heter Nax sitter fängslad. För att befria honom behöver du boken The Nature of Water Summoning, som du hittar i det sydöstra hörnet, och Slaads tunga som du finner på en kropp som finns i ett laboratorium precis söder om hörnet. I den sydvästra kanten av kartan finns det ett rum där du kan följa anvisningarna och framkalla en Water Elemental som du kan använda för att befria Nax. Som tack för hjälpen får du komma till ett rum där du ska slå på gonggongar. Rätt ordning är nordväst, nordost, sydost och till sist sydväst. En stor Fire Elemental vaktar det Lillian söker.

Lillian berättar att det går att kliva in i globen. Undersök den och prova att rotera på den för att påverka de som bor därinne. Kliv in och bege dig till det övre högra kanten för att hitta en amulett. Här blir det intressant då amuletten ska lagas och sedan göras magisk. När den är lagad måste du kliva ut ur globen och rotera den för att sedan kliva in igen. Nu kan amuletten bli färdig, och detta gör att du får möta en stor drake.

Ett bra trick för att bli av med draken är att låta den följa dig tillbaka ut ur grottan. Den borde fastna någonstans så att du med lätthet kan använda grottan till att vila dig mellan attackerna. Du får den första Word of Power när du är klar.

Nästa föremål hittar du i Fort Ilkard som finns söderut. Här bör du leta omkring och prata med alla för att få fler uppdrag. Om du vill fortsätta med handlingen bör du söka dig till den södra kanten och fortsätta till The Creator Ruins. Gå vidare till den nedre högra kanten för att hitta ingången. Nu blir det snurrigt värre då du måste åka tillbaka i tiden för att göra ett gäng Golems sårbara. Sök upp Sapphira som talar om för dig hur tidsresandet fungerar. Undvik de odödliga monstren på vägen upp till det nordvästra hörnet. Se till att nita en Old One fö ratt få en amulett. Använd kristallen enligt Sapphiras anvisningar för att åka bakåt i tiden.

För att Sapphira ska bli nöjd måste du plantera trädet i trädgården. Prata sedan med Lokar högt uppe österut. Han ger dig en ring som du kan använda för att övertala de tre Golem Workers du stöter på. Dessa kommer i sin tur att göra dina fiender sårbara och du får själv välja vilken attack de ska bli "allergiska" mot.

När du återvänder till nutiden kan du nita alla Golems. Tre mindre men obligatoriska uppgifter återstår. I den norra kanten ska du befria en lite fe från en flaska. Hon spelar en melodi som du ska återskapa på de gonggonger som finns i rummet. Korrekt följd är sydost, nordost, sydväst, nordväst, sydväst, nordost, nordväst, sydost.

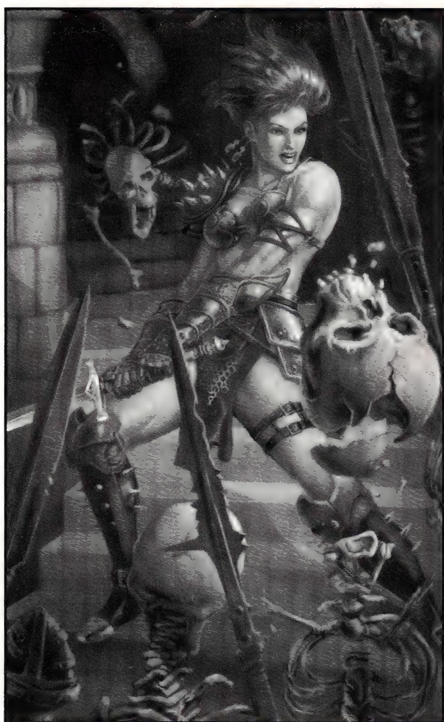
Problemet i det nedre södra hörnet är relativt enkelt. Det finns två pooler som kallas Pool of Primary Colors. Tryck på valfri ädelsten i dessa. Tänk ut vilken färg de två stenarna skulle bilda tillsammans och plocka upp två ädelstenar med motsvarande färg ur The Pool of Swirling Color. Dessa placerar du i de två andra poolerna för att lyckas.

Det sista problemet går ut på att placera färgade flaskor i rätt ordning. Undersök omgivningen för att få rätt svar.

Nu ska du gå till altaret längst ner och möta en kraftfull Balor Lord. Han borde inte vara något problem efter den mäktiga striden med draken. Plocka upp Word of Power och återvänd hem. Det är dags att åka till Moonwood och söka efter det sista föremålet. Gå till det övre högra hörnet. Du kan besöka en grotta västerut om du vill ha mer att göra. I nästa region kan du anta ett uppdrag från en drake, men rätt väg därefter är norrut.

Återigen ska du norrut tills du hittar Fire Giant Lair. Leta dig ner till den tredje nivån för att möta Skrogg, en stor eldjätte. Attackera hårt och bry dig inte om att spara för mycket på krafterna. Du kan nämligen vila upp dig inför de sista striderna. Om du är god bör du söka upp den blå draken och döda den. Denna strid blir definitivt hård, men i gengäld blir striden efteråt enklare. Plocka upp klotet från poolen och lägg den på altaret för att få en Dead Dragon Sphere.

Sök upp Klauth och lämna över klotet för att försvaga honom. Var redo att använda Stone of Recall, för striden blir hård. Du kommer förmodligen få åka tillbaka flera gånger och vila dig för att överleva. Efter ett bra tag kommer du





Ser ut att bli en ojämn kamp.



Så det säger du?

över det sista Word of Power. Du kan nu återvända till Aarin och avsluta kapitlet.

Kapitel IV

Det sista kapitlet fortsätter i Neverwinter där flera utmaningar väntar dig. Detta är spelets kortaste kapitel, men givetvis är det ett uppskruvat tempo hela vägen till finalen. När du har kommit så här långt borde din karaktär vara riktigt erfaren och stark nog att ta sig an flera stora fiender samtidigt. Det som väntar är en rad olika bossar som definitivt ger dig mer erfarenhetspoäng. Passa på att nita så många monster du bara kan innan du söker dig till slutet. Att stiga ännu en nivå är att föredra innan du möter ditt öde.

Prata med Aarin, Nasher och Haedraline innan du ger dig ut på gatorna. Väl ute är det relativt säkert ett tag. Leta upp tornet väster om det stora trädet och prata med Eltoora. Här kan du fylla på med förnödenheter inför de kommande striderna. Vandra till Shining Knight Arms and Armor för att spendera mer pengar. Det finns ingen anledning till att vara snål så här nära slutet.

Fler uppgifter får du om du springer över till Trade of Blades i den västra delen av området. Prata med Trancar för att få en lägesrapport. Du får reda på att stora Golems gör livet surt för invånarna längre söderut. Vidare pratas det om stora belägringsvapen som också bör röjas ur vägen. Gå ner till bordellen söderut och sök upp Luce för att få ett räddningsuppdrag.

Nu finns det inte så mycket mer att göra än att vandra ner till krigszonen. Om du stöter på de Golems Trancar pratade om bör du inte bli alltför passiv. De kan inte förstöras och därmed ska du nog springa så fort benen bär dig. Odödlighet tyder på att någon magiker är i närheten. Dunka ner alla Frost Giants du springer på. Fortsätt sedan söderut tills du hittar en dörr med ett magiskt fält i närheten. Gör dig redo för en strid när du kliver in då två relativt mäktiga magiker står i din väg. Ge dig på Balor Lord först då denne är ett stort hot. Använd besvärjelser för att skydda dig och ge dig in i närstrid med fienden. Räkna med att råka i luven på fler fiender när du lämnar lokalen. Använd därför Stone of Recall om du mår dåligt.

Utanför en bit västerut stöter du på katapulterna som också måste förgöras. Gå lös på de fiender som sköter katapulterna innan du förstör själva hårdvaran. Husen i närheten innehåller mycket starka fiender, men det kan vara värt att göra hembesök och fylla på packningen något. Fortsätt till det nordöstra hörnet för att hitta glädjeflickan Luces syster Leesa. I det sydvästra hörnet hittar du Asgards hus. Kliv in och undersök omgivningen för att hitta en hemlig gång in i nästa del av krigszonen.

Fortsätt österut tills du hittar ännu ett hus



med ett kraftfält. Återigen hamnar du i strid med två magiker och likt förra gången blir det en ganska hård kamp. Gatan utanför är inte heller säker men den värsta striden får du när du söker dig till ett av husen i den östra kanten. En riktigt stark Balor attackerar dig och han är verkligen stark. Kör stenhårt med alla besvärjelser och starka attacker du har. Oroa dig inte för att spendera för mycket då du kan åka till butikerna efter striden. När din motståndare slutligen faller uppenbarar sig en portal som du bör undvika tills du mår riktigt bra.

När du slutligen skuttar igenom portalen möts du av en förbannad Aribeth som gärna strimlar dig. Försök att prata förstånd med henne först då det faktiskt inte är omöjligt att vinna tillbaka henne. Blir det en strid ändå kan du räkna med svårt motstånd då hon slår stenhårt och hennes besvärjelser är minst sagt irriterande. Om du är en krigare bör du satsa på att köra med två vapen samtidigt, då Aribeths färdigheter gör att de flesta sköldar känns onödiga. Nyckeln till framgång är stark healing genom drycker eller besvärjelser. Aribeth använder nämligen Harm och liknande besvärjelser ganska ofta.

När du har nitat damen är det dags att hela sig och fylla på packningen igen. Nästa boss hittar du om du följer gången åt höger. Se till att spana efter fällor hela vägen tills du möter Maugrim. Ett hett tips är att direkt göra sig av med hans medhjälpare och sedan gå lös på magikern. Se upp för hans starka besvärjelser, särskilt Time Stop som kan göra livet surt för dig. Om du klarade av Aribeth utan problem borde inte Maugrim vara alltför utmanande. När du har bankat ner honom bör du leta efter fler fällor i omgivningen. Sök igenom kistan för att hitta ett Word of Power. Vandra sedan lugnt tillbaka till slottet i början.

Haedraline berättar att Maugrim lyckades innan han dog och därför måste du smiska Morag, den sista bossen. Fortsätt ner till Source Stone i slottet där du ska använda Word of Power på ett altare för att komma vidare. Döda alla monster tills du hittar Asheera som ger dig en kraftfull men helt oanvändbar amulett.

Det riktigt jobbiga börjar när två drakar försöker ha ihjäl dig. Försök att ställa dig så att endast en åt gången når dig. Satsa på att bli av med Copper Dragon först, då denna är något enklare att döda. Utmaningen är inte omöjlig, och det finns faktiskt chanser att retirera och hela sig. När du sedan är klar bör du återvända till stadens affärer igen. Köp mängder av helande drycker och andra magiska saker som kan hjälpa dig att tåla mer stryk. Vila upp dig och organisera dina bästa besvärjelse inför den stundande striden.

Se till att spara innan du besöker Morag och notera följande: när du väl har gått ner till det sista området kan du inte återvända utan att först döda Morag. Glöm tanken på att använda Stone of Recall eller att ens vila. Den sista utmaningen måste hanteras i ett enda svep.

Innan Morag uppenbarar sig måste du döda en kraftfull präst och några medhjälpare. Inte helt oväntat är det prästen som bör elimineras först, men försök att inte använda dina kraftigaste besvärjelser. Se också till att hindra din följeslagare från att göra detta misstag. Du behöver all hjälp du kan få.

Morag skyddas av ett gäng hårdhudade undersåtar, som ser till att göra henne immun mot alla möjliga sorters attacker. Börja med att krossa statyn för att göra striden med undersåtarna något lättare. Sätt din följeslagare på att hålla tillbaka Morag medan du knackar de mindre farliga fienderna. Tänk på att du inte behöver döda alla, då varje undersåte svarar för ett sorts skydd för Morag. Om du är en slagskämpe bör du därför bli av med den undersåte som avhjälper sådana attacker. Det säkraste sättet är dock att döda allt och alla så att även din medhjälpare kan skada Morag.

Med skatans beskyddare ur vägen blir striden något lättare, men du kan lugnt räkna med att råka ut för irriterande attacker med olika besvärjelser som slöar ner dig. Offra din medhjälpare i första hand men glöm tankarna på att spara på något. Sätt allt du har mot Morag för att sänka henne. När du sedan är färdig kan du med glädje återvända genom portalen och känna dig stolt. Äventyret är slut och nu väntar ett otal moduler ute på nätet. PCGS

MEDIEVAL:

Behöver du lite hjälp med att komma igång med ett av tidernas största strategispel? PCG bjuder på en nybörjarguide.

AV MIKAEL HJALMARSSON

Strategigenren täcker in många olika sorters spel. Den vanligaste typen är de titlar som vanligtvis kallas kloner av gamla *Command & Conquer*, eller snarare *Dune 2*. I stort sett alla dessa spel går ut på att sätta fart med en stor resurshantering, pumpa fram enheter och sedan anfalla med full kraft. De som inte har mycket erfarenhet av strategispel kan oftast klara sig hyggligt i dessa sammanhang. Värre är det med spel som *Shogun: Total Wars* och nu på senare tid *Medieval: Total War*. Borta är tryggheten av de stora baserna och AI:ns enkla sätt att försvara sig. En ovan spelare kan få sin armé decimerad på nolltid. Det krävs goda kunskaper om olika anfallsplaner och lite träning i enheternas förmågor. *Medieval: Total War* fortsätter i liknande stil och därför presenterar vi en liten lathund för nya spelare. Det enklaste men mest viktiga du måste lära dig i *Medieval* är att så kallade Rush-taktiker inte fungerar alls. Visserligen låter det ju dumt att prata om just sådant eftersom den taktiken vanligtvis omfattar fabriker som pumpar fram enheter och i detta spel existerar inte den modellen. Däremot kan det ju kännas lockande att flytta in mängder av enheter in i en strid och tro att det kommer att lösa sig på något magiskt sätt. Du måste studera terrängen och utifrån den information du får, anpassa dina attackstyrkor. En stor armé kan faktiskt med fel ledning besegras av en mindre men effektivare här.



TOTAL WAR

STRATEGIGUIDE

Generella tips

Vad gäller terräng är det alltid bra att söka sig till högre mark och du kan lugnt räkna med att din fiende gör detsamma. Bågskyttar och liknande enheter skall alltid placeras högt upp för att sätta skräck i de anfallande fienderna. Om du tvingas arbeta mot liknande principer och attackera en fiende som befinner sig högt upp, måste du räkna med att det går åt fler enheter än normalt för att bryta fiendens linjer. Försök hitta motståndarens svagaste punkt och attackera där för att få maximal genomslagskraft. I samma veva måste du dock hålla flankerna. Om fienderna lyckas arbeta sig runt din här kommer du att stupa snabbt.

Dina soldaters moral spelar en stor roll och därför måste du tänka dig för innan du slänger in dem i omöjliga situationer. En ledare som behandlar sina soldater som förbrukningsvaror kommer att drabbas i slutändan. AI:n kommer att utnyttja detta för att bryta sig igenom dina linjer när moralen sviktar som mest.

Formationer är a och o i både anfall och försvar. Det finns tre tillgängliga formationer och att växla mellan dessa är alltid nödvändigt. Standardvalet är sluten formation där det är tätt mellan dina soldater. Med detta val kommer det att bli betydligt svårare att slå sig igenom dina grupper. Använd denna för försvar mot svärdsutrustade soldater men så fort bågskyttar och liknande närmar sig minskar effektiviteten. Enheter som står tätt förvandlas till stora nåldynor.

Lös formation gör att dina enheter blir betydligt svårare att träffa från avstånd. Se dock till att undvika denna formation så fort riddare och andra svärdssvingande galningar dyker upp. Detta gäller särskilt för spjutkastare som faktiskt blir värdelösa mot anfallande styrkor om de inte står tätt ihop.

Den sista formationen är den klassiska kilen som bör användas vid attacker mot lättare mål. Med denna formation gör dina soldater mer skada vid anfall. Stilen är mycket aggressiv och bör därför användas mot de linjer du tror är svagast. Tyvärr blir dina soldater mindre tåliga i denna formation, vilket gör dem till slagpåsar om de ställs inför starkare grupperingar. Här bör du vara elak och anfalla grupper som redan är upptagna eller har skadats från tidigare strider. Lättast mål är de som har en öppen formation. Var dock försiktigt så att du inte av misstag väljer denna formation för en grupp som håller på att försvarar sig, då det leder till en snabb död.

Om du blir attackerad kan du ställa in dina grupper på att hålla formationerna till varje pris. Detta leder till ett ökat försvar

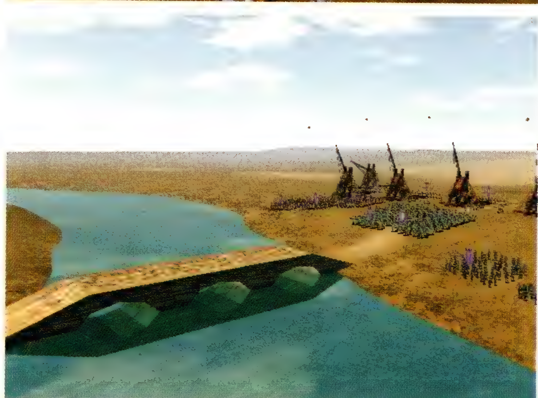


men minskad förmåga att attackera. Dina grupper förvandlas till massiva murar, men effektiviteten sjunker drastiskt. Använd detta när du verkligen måste hindra fienden från att bryta igenom dina linjer. Vid anfall kan denna order vara bra för grupper med spjutkastare. Hårt hållna formationer gör att de bakre soldaterna är redo att ge sitt stöd till frontlinjen. I annat fall kan det löna sig att använda "Engage at will", vilket ger individuella soldater mer frihet att välja sina mål och bryta formationerna något.

En annan order att ge är "skirmish" som fungerar fint när dina grupper får syn på anfallande riddare. Denna order är till för exempelvis bågskyttar och liknande soldater. När ledaren i gruppen får syn på en anfallande styrka ger han order om reträtt. Det är bättre att fly än illa fäkta och faktiskt är ordern lämplig för att locka tröga grupper mot dina egna led längre bak.

I de stunder där du attackeras på flanken eller tvingas hålla tillbaka fienden i trånga passager, är det lämpligast att använda ordern "hold position".









"Ingen panik, alla på en gång"-taktiken fungerar sällan.

Dessa underbara belägringar.





Medieval är ett av de få spel där tank-rush inte fungerar. Hurra!

Enhetstips

Medieval: Total War omfattar mängder av olika enhetstyper och vissa av dem är specifika för den sida du väljer i striderna. Oftast kan de delas in i de klasser vi går igenom nedan. Nyckeln till framgång ligger i att veta vilka enheter som passar till vad.

Bland de billigaste men ändå prisvärda enheterna hittar du svärdsmän. Deras styrka ligger deras snabbhet och smidighet. De duger alldeles utmärkt till att rusa in bland bågskyttar och liknande grupper, men de kan också stå emot anfall från bland annat pikenerare. Vid försvar händer det ofta att de "tröttar" ut anfallarna så länge moralen är hög. Räkna dock med att de faller lätt om de står inför en tät formerad grupp av spjutkastare.

Samma svaghet gäller för riddarna, men dessa är betydligt tåligare och gör sig bäst i anfall. Riddare har nästan alltid moralen i topp och därmed kan du räkna med att de slåss till sista man. Sätt in dessa mot infanterister och andra kavallerienheter.

Vanligt kavalleri delas in i två undergrupper, lätt kavalleri och tungt kavalleri. Den sistnämnda är mycket kraftfulla men råkar illa ut om de sätts mot de betydligt mer disciplinerade riddarna. Lätt kavalleri har många fördelar även om de lätt kan tryckas tillbaka. De är billiga och deras lättare rustningar gör dem snabba och smidiga. Bäst är de på att attackera och till en början kan de ställa till med stor skada. Uthålligheten är dock inte på topp och därmed dör de som flugor i längre strider. Rid in snabbt, slå till och fly igen för att bli lagom irriterande för fienden.

Försvarslinjerna bör hållas av män utrustade med spjut och de dyrare pikenerarna. Använd ordern "hold formation" i kombination med tät formation för att göra dem extra effektiva. Soldater med spjut blir en otrevlig mur av spetsar för anfallande styrkor. Spjutens räckvidd gör att det främre ledet får stöd av de två raderna bakom. Pikenerarna är ännu effektivare då deras vapen är betydligt längre. Att rida in bland dessa försvarare är inte särskilt klokt.

Bågskyttar finns det gott om i spelet och de olika varianterna skiljer sig på många områden. Grundläggande egenskaper för enheterna är dock deras förmåga att skjuta långt. Därför kan de placeras längre bak och ge understöd till din försvarsmur. Det riktigt negativa med bågskyttar är att de gör slut på sina pilar ganska fort. Vidare är deras pilbågar inte kraftfulla nog för att sätta stopp för riddare och andra soldater med tunga rustningar.

Ridande bågskyttar är ganska ineffektiva då deras precision är under all kritik, men underskatta inte deras förmåga att irritera fienden. Använd dessa enheter för att snabbt rida fram mot anfallande fotsoldater. Dina skyttar hinner oftast sänka en del soldater innan de når fram.

Armborstskyttar är något dyrare att sätta i bruk än de vanliga bågskyttarna, men deras effektivitet blir uppenbar när du stöter på riddare och annat otyg. Precisionen är mycket högre för dessa soldater och pilarna går igenom rustningar på ett bättre sätt. Tyvärr måste dessa skyttar sättas långt fram i leden då deras vapen inte når lika långt som pilarna från deras kamrater.

Om det är tunga rustningar du råkar ut för är spjutkastare ett bättre val. Ställ dina kastare i täta formationer och håll leden intakta. Tråkigt nog tar spjuten slut väldigt fort vilket gör att det oftast är bra att spara dessa enheter tills de verkligen behövs.

De mest farliga enheterna är "Naptha Throwers" som kastar något som kan liknas vid brandbomber. Moralen sjunker snabbt bland fienden när eldarna sprids, men dessa soldater är också grymt instabila. Deras förmåga att bränna ner dina egna grupper är slående och därför bör du passa dig för att använda dem för nära dina egna linjer.

Fiendens moral tar också stryk om du får in "Arquebusiers" som använder primitiva skjutvapen som var nytt för den tidsepoken. På nära avstånd är de en kraft att räkna med. Motståndarna säckar ihop kvickt men kan utnyttja de ohyggliga laddningstiderna dina soldater tvingas leva med.

Några sista ord

Medieval: Total War är ett mångfacetterat strategispel som kan vara mycket utmanande. Träning tidigt i spelet gör att de allra flesta kan sätta sig in i det, men för att bli en mästare krävs det verkligen engagemang. Det som gör spelet riktigt spännande är att det är realistiskt. Därmed är det ett hett tips att kolla upp de taktiker som faktiskt användes under den tidsperioden och sätta dem i bruk. PCGS

NEVERWINTER NIGHTS-TÄVLING

"...endless adventure"

Tävlingshysterin fortsätter! Och även så vår totala givmildhet. Som genom ett under har vi lyckats norpa åt oss några fullständigt unika Neverwinter Nights-prylar! Det handlar om tio stycken svarta påsar med mystiskt innehåll. Vi har inte vågat öppna dem än. Vågar du? I så fall kan du vara med och tävla om tio stycken riktiga samlarobjekt! Naturligtvis har vi ordnat tröstpriser i form av tio stycken Neverwinter Nights-spel.

Vill du vara med och tävla måste du svara på tre enkla frågor. Alla svar måste vara rätt för att du ska ha en chans att vinna.

Skriv ner svaren och skicka in det till red@pcgamer.se Skriv NWN-tävling i ärenderaden. Ditt svar måste ha nått redaktionen innan den 10:e december 2002.

1. Hur många personer kan spela ett NWN-äventyr samtidigt?
A: 12
B: 32
C: 1
D: 64

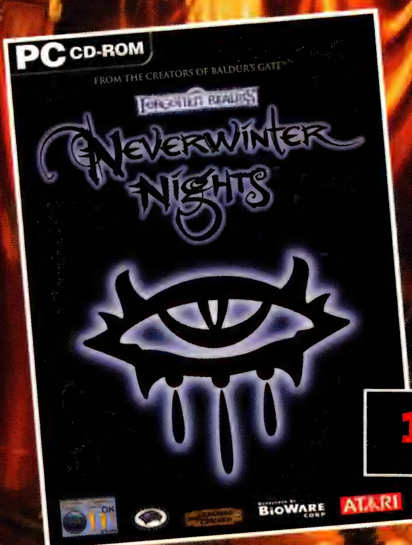
2. Spelkaraktärern kan vara en av följande raser, vilken??
A: Giant
B: Halfling
C: Undead
D: Goof

3. Vilket av följande spel har Bioware inte gjort?
A: Shattered Steel
B: Baldur's Gate
C: The Tower of Bhaal
D: MDK 2

1:a – 10:e pris: Neverwinter Nights-samlarpåse
11:e - 20:e pris: Neverwinter Nights-spel på CD-ROM



1:a – 10:e pris



11:e – 20:e pris

SPELFUSK

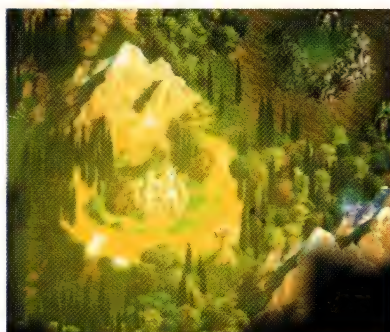
Det är fult att fuska, men vilka är vi att inte ens ge er möjligheten?

AV OVE KAUFELDT

Age of Wonders 2



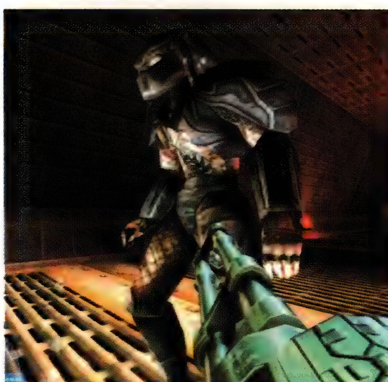
Tryck ner [CTRL] + [SHIFT] + [C] och när du hör ett ljud så skriv in koden du vill använda.
gold - 1000 guld
mana - 1000 mana
explore - Visa hela kartan
fog - Ta bort dimman
research - Forska fram alla besvärjelser
win - Vinn scenariet
lose - Förlora scenariet
freemove - Rör dig fritt
towns - Visa alla städer
spells - Fria besvärjelser
instantprod - Omedelbar produktion
instantres - Omedelbar forskning
ai - Ändra AI:n
upgradehero - Uppgradera hjälte
cityspy - Spionera på fiendestäder
emergehero - Frammana en hjälte



Aliens vs. Predator 2

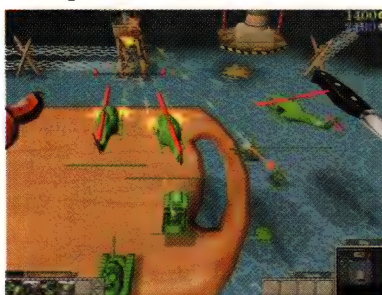
Under spelets gång, tryck [Enter] och skriv " " (det vill säga citationstecken, mellanslag, citationstecken, mellanslag) följt av en av koderna. Tryck sedan [ENTER] för att aktivera fusket.
mpcanthurtme - Odödlig





mpschuckit - Extra vapen och ammunition
mpsmithy - Max bepansring
mpkohler - Max ammunition
mpbeamme - Flytta spelaren till nivåstarten
mpsixthsense - Ta bort clipping, gå genom väggar och liknande
mpicu - Tredjepersonsperspektiv
mptachometer - Visa information om hastighet
mpsizeme - Visa information om storlek

Army Men - RTS





Tryck [Alt] + [Backspace] och sedan koden du vill använda
ahoy captain dan - Få en grupp fallskärmsjägare fungerar bara en gång)
fantastic goo - Odödlig
blints are dead - Oändligt med plast
zap me - 2000 elektricitet
fantastic plastic - 5000 plast
color me stupid - Slumpmässiga lagfärger

Comanche 4 Cheats

Skriv in följande koder som namnet på din pilot.
SupraHeli - Odödlig
WolfBlitz eller "that's easy" (utan citationstecken) - Välj nivå
BigStar - Expertläge
NoLosers - Inga fiender
it's to small - Små fiender

Clive Barker's Undying

Tryck [TAB] och skriv in följande koder:
addall - Få alla vapen och besvärjelser
set aeons.patrick health 999 - Få 999 i hälsa
assall - Plocka fram en åsna
infinitemana 1 - Oändligt med mana
infinitemana 0 - Plockar bort effekten av fusket infinitemana 1
becomeLight 1 - Lägg till ljus
becomeLight 0 - Plockar bort effekten av fusket becomeLight 1
showfps - Visar hur snabb skärmupp-

dateringen är
flight - Gör att du kan flyga
set aeons.patrick mana 999 - Få 999 i mana
AmpAttSpell - Öka din nivå för besvärjelser
behindview1 - Spela i tredjepersons-perspektiv
eh - Odödlig
slomo X - Ändra spelets hastighet. Ersätt X med en siffa mellan 1 och 5.
setjumpz X - Ändra din förmåga att hoppa. Ersätt X med ett värde mellan 1 och 1000.
För att byta nivå i spelet, tryck [TAB] och skriv följande:
start Aeons
start Catacombs_Cisterns
start Catacombs_Cliffs
start Catacombs_Entrance
start Catacombs_Exit
start Catacombs_Exit_After
start Catacombs_LairOfLizbeth
start Catacombs_LairOfLizbethPostCU
start Catacombs_LowerLevel
start Catacombs_SaintsHall
start Catacombs_Tunnels
start Catacombs_WellRoom
start Catacombs_WindChamber
start CU_01
start CU_02
start CU_03
start CU_04
start CU_05
start CU_06
start CU_07
start CU_08
start CU_09
start CU_10
start CU_11
start CU_12
start CU_13
start Entry
start EternalAutumn_FinalFight_Arch
start EternalAutumn_FinalFight_Arena
start EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
start EternalAutumn_FinalFight_Ruins
start EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
start EternalAutumn_Ravines_Bridge
start EternalAutumn_Ravines_Chase
start EternalAutumn_Ravines_Chieftain
start EternalAutumn_Ravines_Forest
start EternalAutumn_Transition
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
startEternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
start EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
start Grounds_Cottage
start grounds_dock_night
start Grounds_Lighthouse
start Grounds_Mausoleum_Approach
start Grounds_Mausoleum_Entrance
start Grounds_Mausoleum_Tunnels
start Grounds_OldCemetery
start Manor_CentralLower
start Manor_CentralLower_After
start Manor_CentralLower_night
start Manor_CentralLower_storm
start Manor_CentralUpper
start Manor_CentralUpper_After
start Manor_CentralUpper_PostOneiros
start Manor_CentralUpper_storm
start Manor_Chapel
start Manor_Chapel_night
start Manor_Crypt
start Manor_EastWingLower
start Manor_EastWingLower_After
start Manor_EastWingLower_night
start Manor_EastWingUpper
start Manor_EastWingUpper_After
start Manor_EastWingUpper_night
start Manor_EntranceHall
start Manor_EntranceHall_FromKitch
start Manor_EntranceHall_Intro
start Manor_EntranceHall_Night
start Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove
start Manor_EntranceHall_Storm
start Manor_EntranceHall_ToKitch
start Manor_FrontGate
start Manor_FrontGate_night
start Manor_FrontGate_Night_Return
start Manor_Gardens
start Manor_Gardens_night
start Manor_Gardens_storm
start Manor_GreatHall_night
start Manor_GreatHall_Storm
start Manor_InnerCourtyard
start Manor_InnerCourtyard_Storm
start Manor_NorthWingLower
start Manor_NorthWingLower_After
start Manor_NorthWingLower_night
start Manor_NorthWingLower_storm
start Manor_NorthWingUpper
start Manor_NorthWingUpper_night
start Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
start Manor_NorthWingUpper_storm
start Manor_PatricksRoom
start Manor_TowerRun_night
start Manor_TowerRun_storm
start Manor_WestWing
start Manor_WestWing_Hall1
start Manor_WestWing_Night
start Manor_WidowsWatch_storm
start Monastery_Past_Church
start Monastery_Past_Exterior
start Monastery_Past_Interior
start Monastery_Past_LivingQuarters
start Monastery_Present_Church
start Monastery_Present_Cove
start Monastery_Present_Entrance
start Monastery_Present_InnerSanctum
start Monastery_Present_Tunnels
start Oneiros_Amphitheater
start Oneiros_City1
start Oneiros_City2
start Oneiros_HowlingWell
start Oneiros_Intro
start Oneiros_Oracle
start Oneiros_RetreatBath
start Oneiros_RetreatExterior
start Oneiros_RetreatSecondFloor
start Oneiros_RetreatStudio
start Oneiros_ZigguratInterior
start Oneiros_ZigguratLower
start Oneiros_ZigguratUpper
start PiratesCove_Barracks
start PiratesCove_Exterior
start PiratesCove_Pier
start PiratesCove_Pool
start PiratesCove_TreasureRoom
start playground
start SmokeTest
start StandingStones_FirstVisit
start StandingStones_KingFight
start start

Command & Conquer Renegade

Obs: dessa fusk fungerar enbart i mulplayer practice och i spel där du inte spelar med ladder-tjänsten.
Tryck [F8] och skriv in "extras fnkqrrm" utan citationstecken. Om du har den opatchade versionen av spelet skriver du istället "extras quantifigon" utan citationstecken.

När du sedan är vid terminalen där du köper prylar håller du nere [ALT]-tangenten när du handlar så får du tillgång till nya karaktärer och fordon.

De extra karaktärerna för GDI inkluderar General Locke, Elana Petrova, Logan och Liutenant Maus plus två olika bilar. För NOD så tillkommer bland annat tre mutanter, en muterad Petrova och NOD:s ledare Kane.

Delta Force: Land Warrior



Tryck på [~] eller [§] och skriv in följande:
drury - Full ammuniton
kariya - Oändlig ammuniton
roy - Mycket HP
corbet - Osynlighet



Desperados: Wanted Dead or Alive

Tryck först [Vänster Shift] + [F11] och sedan koderna:
timeless - Stoppar tiden
fidel castro - Se dialoger
powerman - Nytt vapen
schneider - Avsluta nuvarande bana
clint - Vinna nuvarande bana
jackal - Ammo
hollow man - Osynlig





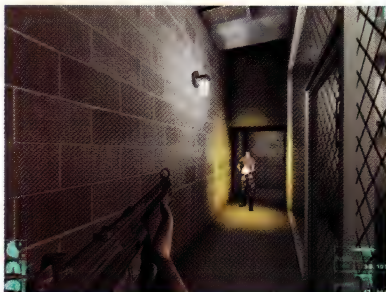


show me all - Visa alla objekt
zeus - Hjälp från gudarna
epitaph - Visar vad du behöver för att vinna
whats my destiny - Visar kort beskrivning

Die Hard: Nakatomi Plaza

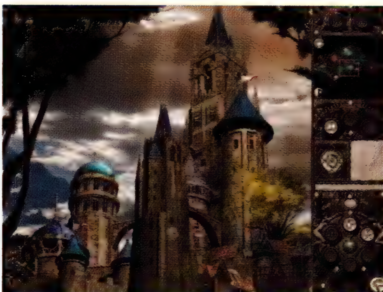


Ta en backup av filen autoexec.cfg för säkerhets skull. Öppna autoexec.cfg i en texteditor som till exempel Anteckningar, sedan kan du ändra följande parametrar. En nolla innebär att parametern är avstängd och en etta att den är påslagen.
PlayerTakeDamage - Spelaren är odödlig (0/1)
PlayerClip - Kan gå genom väggar och liknande (0/1)
AITakeDamage - Fienden är odödlig (0/1)



Disciples II: Dark Prophecy

När du spelar så tryck [ENTER], skriv in koden och tryck [ENTER] igen.



anotherbrickinthewall - Gör att du kan bygga i huvudstaden igen
moneyfornothing - Få 9999 mana och guld
borntorun - Resettar en grupps rörelsepoäng
help! - Läker en hel grupp
wearethechampions - Vinn uppdraget
loser - Förlora uppdraget
givepeaceachance - Fred med alla nationer
badtothebone - Krig med alla nationer
cometogether - Allians med alla nationer
jump - Alla medlemmar i en grupp får erfarenhetspoäng så att de går upp till nästa nivå
stairwaytoheaven - Alla medlemmar i en grupp går upp en nivå.
herecomesthesun - Visa hela kartan



Duke Nukem: Manhattan Project



När du spelar, tryck [~] för att få fram konsolfönstret. Skriv sedan in:
give all - Alla vapen och saker
give ammo - Alla vapen
give jetpack - Jet pack
give forcefield - Skyddande kraftfält
give life - Extra liv
toggle r_stats - Spelstatistik
toggle g_debug - Debug Mode
camera camera - Titta på hela kartan
camera player - Normal kamera
kill - Självmord
toggle g_p_god - Odödlig
pause - Paus (matrix-stil)
toggle g_map_info - Kartinformation
give keys - Alla nycklar

Det finns också ett annat sätt att fuska i spelet. Tryck [~] för att få fram konsolfönstret. Skriv sedan "exec cheats.cfg" utan citationstecken och tryck [ENTER]. Stäng konsolen. Nu kan du aktivera fusk medan du spelar genom att trycka på:
[G] - Ger dig allt utom jetpack och kraftfält
[H] - Ger dig all ammunition
[J] - Ger dig ett jetpack
[F] - Ger dig ett kraftfält
[L] - Ger dig extra liv
[K] - Självmord



[I] - Slår av/på odödlighet
[P] - Pausläge (matrix-stil)
[- -] - Mindre HUD
[=] - Normal HUD
[M] - Visar namnet på kartan du är på

Dungeon Siege



Tryck [Enter] och sedan [+] följt av en kod för att aktivera respektive fusk. Om du istället trycker [-] följt av koden avaktiverar du fusket.
:checksinthemail - 999999 guld
:sixdemonbag - Frammanande magi
:maxjooky - Stora karaktärer
:drdeath - Max grundegenskaper och skada
:sniper - 100 meters räckvidd på pilbågar
:zool - Odödlighet
:potionaholic - Tre flaskor superhälsa och tre flaskor supermana
+version - Visar vilken version av spelet du har
+shootall - Du behöver inte klicka för att attackera
+loefervision - Tar bort dimman
+xrayvision - Tar bort texturer
+minjooky - Små karaktärer
+rings - Välj ringar



Följande trick kräver att du editerar genvägen till spelet genom att högerklicka på genvägen och lägga till information i fältet mål (eller Target om du använder ett engelsk Windows). Leta rätt på strängen som slutar med \Dungeon Siege\DungeonSiege.exe" och lägg till ett mellanslag och därefter kommandot. Starta sedan spelet som vanligt med hjälp av genvägen.
\Dungeon Siege\DungeonSiege.exe" height=1200 width=1600 - Spela spelet i upplösningen 1600*1200. Du får felmeddelandet "not officially supported" men klicka på okej så startar spelet. Se bara till att din monitor och grafikkort orkar med upplösningen.
\Dungeon Siege\DungeonSiege.exe" fullscreen=false - Spela spelet i ett fönster.
\Dungeon Siege\DungeonSiege.exe" nointro=true - Hoppa förbi introfilmen.

Elder Scrolls III: Morrowind



När du spelar. tryck [~] för att få upp konsolen. Skriv "player->" utan citationstecken följt av koden, till exempel: Player-> SetFlying 1
TGM - Odödlig
Help - Lista över debugkommandon
SetFlying 0/1 - Flyga av/på
SetSuperJump 0/1 - Superhopp av/på
SetWaterWalking 0/1 - Gå på vatten av/på
SetWaterBreathing 0/1 - Andas i vattnet av/på
SetLevel (level) - Ändrar spelarens level till



(level). Skriv också player >EnableStatsMenu för att visa rätt nivå.
AddItem "Gold_100" X - Du får X mycket guld
SetFatigue X - Ändrar spelarens maximala Fatigue till X
SetMagicka X - Ändrar spelarens maximala Magic till X
SetHealth X - Ändrar spelarens maximala Health till X
ToggleAI - Datorns AI av/på
FillJournal - Fyller i journalen
FillMap - Se hela kartan

FIFA 2002



Ta en backup på filen soccer.ini. Editera därefter soccer.ini i en texteditor genomatt lägga till en eller flera av följande kodrader:
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 - Få tillgång till alla lag
UNLOCK_TOURNAMENT=1 - Lås upp turneringar
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 - Lås upp ett fusk för aggressiva tacklingar
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0 - Lika statistik för lagen
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 - Datorn väljer slumpmässigt olika lag
DEMO_MODE=1 - Spela spelet i demoläge
WINDOWED=1 - Spela spelet i ett fönster



Grand Theft Auto 3



gunsgunsguns - Alla vapen
ifiwerearchman - Extra pengar
gesundheit - Full Hälsa
morepoliceplease - Högre "Wanted Level"
nopoliceplease - Lägre "Wanted Level"
giveusatank - Stridsvagn
bangbangbang - Förstör alla bilar
ilikedressingup - Byt kostym
itsallgoingmaaad - Folk blir galna
nobodylikesme - Alla attackerar dig
weaponsforall - Folk slåss med varandra
timeflieswhenyou - Tiden går snabbare
madweather - Vädret uppträder underligt
boooooring - Spelet går snabbare
turtoise - 100% Armor
skincancerforme - Klart väder
ilikescotland - Molnigt väder
ilovescotland - Regnigt väder
peasoup - Dimmigt väder
anicesetofwheels - Osynliga bilar
chittycittybb - Flygande bilar
cornerslikemad - Bättre bilhantering
nastylimbscheat - Mer blod



Harry Potter och de vises Sten

Skriv in koderna när du spelar:





HarryDebugModeOn - Debugläge på alla banor. F7 för att ta bort
HarryGetsFullHealth - Full Hälsa
HarrySuperJump - Super Hopp
HarryNormalJump - Högt Hopp



Heroes of Might & Magic 4

Tryck [TAB] när du spelar, skriv någon av koderna och sedan enter.
nwcImAGod - Fuskmeny
nwcPan - Max moral
nwcCityOfTroy - Du vinner
nwcRagnarok - Du förlorar
nwcAthena - Du får en skill
nwcThoth - Gå upp i nivå
nwcSacrificeToTheGods - Max luck
nwcSphinx - Hela puzzlekartan
nwcHermes - Gå hur långt som helst
nwcAmbrosia - Fria resurser
nwcGoSolo - Autoplay
nwcAres - Du vinner strid
nwcAchilles - Du förlorar strid
nwcHephaestus - Elven chainmail
nwcEtTuBrute - Dagger of despair
nwcExcalibur - Ring of greater negation
nwcNibelungenlied - Sword of the gods
nwcTristram - Crusaders
nwcLancelot - Champions



nwcStMichael - Angels
nwcMerlin - Magi
nwcCronus - Titans
nwcBlahBlah - Vampires
nwcHades - Devils
nwcUnderTheBridge -Trolls
nwcKingMinos - Minotaurs
nwcXanthus - Nightmares
nwcFafnir - Black dragons
nwcDoYouSmellBrownies - Sprites
nwcFenrir - Wolves
nwcFixMyShoes - Elves
nwcRa - Unicorna
nwcValkyries - Ogre magi
nwcGrendel - Behemoth
nwcPoseidon - Sea monster
nwcPrometheus - Shroud fow
nwcValhalla - Phoenixes
nwcAphrodite - Tattooed white trash
nwcOldMan - Old man jack

Hooligans: Storm over Europe

Håller ner [CTRL] och skriv något av följande fusk:
broodjekroket - Du får $450 000
frikandel - Du får fler huliganer
shaslick - Du får vapen och bomber
stamppot - Du vinner
boerenkoolmetworst - Du förlorar

Legacy of Kain: Blood Omen II

Det här fusket kräver att du ändrar i en fil. Kom ihåg att ta en backup på filen innan du ändrar något.
1. Gå in i *Blood Omen 2*-katalogen och leta reda på filen game.erg. Ta en backup på filen.
2. Öppna den sedan i en texteditor, Till exempel Anteckningar.
3. Leta reda på raden som lyder "-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1. Ta bort det första "-"-tecknet så att raden lyder "BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1.
4. Spara filen och starta spelet.

Max Payne

Högerklicka på genvägsfilen till *Max Payne*, antingen om du skapar en genväg själv eller använder den som redan finns i startmenyn. Välj egenskaper och



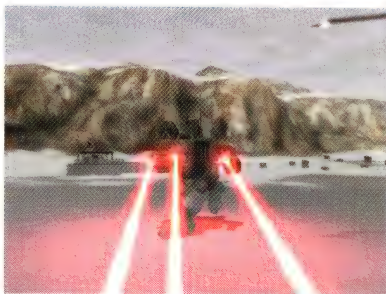


leta reda på raden mål: och lägg till -developer efter texten som redan står i fältet. Starta spelet med den modifierade genvägen och sedan kan man trycka F12 under spelet för att få upp en kommandoruta.
God - Odödlig
Mortal - Stänger av odödligheten
GetBulletTime - Få mer bullettime
GetAllWeapons - Ger dig alla vapen
GetInfiniteAmmo - Ger dig oändlig ammunition
GetBaseballbat - Ger dig basebollslagträt
GetBeretta - Ger dig en Beretta
Getberettadual - Ger dig två Beretta
GetSawedShotgun - Ger dig ett avsågat hagelgevär
GetPumpShotgun - Ger dig ett pumphagelgevär
GetJackhammer - Ger dig jackhammern
GetIngram - Ger dig en Ingram
GetIngramDual - Ger dig två Ingram
GetMP5 - Ger dig en MP5
GetColtCommando - Ger dig en Colt Commando
GetMolotov - Ger dig en bensinbomb
GetGrenade - Ger dig granater
GetM79 - Ger dig en M79
GetSniper - Ger dig ett prickskyttegevär
GetHealth - ger dig 100% i hälsa
GetPainkillers - Ger dig painkillers

Mechwarrior 4: Vengeance



Tryck och håll [CONTROL] + [ALT] + [SHIFT] och skriv sedan:
IY - Odödlig
UO - Oändligt med ammo



HF - Värmesökande av
IB - Förstör fiendemech
ML - Klarar uppdraget

Medal of Honor: Allied Assault



Editiera genvägen till spelet genom att högerklicka på genvägen och hitta strängen i target/mål som slutar med: \moh demo\mohaa.exe".
Lägg till kommandona efter strängen så att slutet ser ut såhär: \moh demo\mohaademo.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
Starta ett singelspelarspel och tryck [~] för att öppna konsolen. Sedan är det bara att skriva in respektive fuskkod.
dog - odödlighet
fullheal - Full hälsa
wuss - Alla vapen och ammunition
noclip - Gå genom väggar och liknande
notarget - Ta bort mål
toggle cg_3rd_person - Spela i tredjepersonsperspektiv
listinventory - Se vad du bär med dig
map <kartnamn> - Börja på respektive karta, se lista.
Kartnamn
m1l1
m1l2a
m1l2b
m1l3a
m1l3b
m1l3c
m2l1
m2l2a
m2l2b
m2l2c
m2l3
m3l1a
m3l1b
m6l3e
health <X> - Ändra din hälsa till X
kill - Självmord
playermodel - Visa alla spelarmodeller för allierade spelare. Visar även de fyra "hemliga" modellerna american_avest_army, american_ranger_lifevest, american_ranger_equipment och american_ranger_lifevest2. Väljer du någon av modellerna kommer de att bli tillgängliga för multiplayerspel.
giveweapon weapons/"<vapennamn>".tik - Ge spelaren ett specifikt vapen, se lista.
Vapennamn
colt45
m2frag_grenade
p38
steilhandgranate
m1_garand
kar98
shotgun
bazooka
panzerschreck
bar
mp44
thompsonsmg
mp40
springfield
kar98sniper
I uppdrag två i rummet med de kortspelande tyskarna, titta ut genom fönstret på de två tyska vakterna på gården och tryck på "Use"-tangenten.

För att få alla nio mdealjerna, gör en backup av filen unnamedsoldier.cfg som finns i katalogen "\main\configs". Ladda därefter in unnamedsoldier.cfg i en texteditor som till exempel Anteckningar och lägg till raderna:
seta g_eogmedal0 "1"
seta g_eogmedal1 "1"
seta g_eogmedal2 "1"
seta g_medal0 "1"
seta g_medal1 "1"
seta g_medal2 "1"
seta g_medal3 "1"
seta g_medal4 "1"
seta g_medal5 "1"



Mobile Forces





Tryck [T] och skriv sedan:
Behindview 1 - Spela i tredjepersonsperspektiv
Behindview 0 - Spela i förstapersonsperspektiv
Tryck [~] och skriv sedan:
horsey - Aktivera fusken
loaded - Alla vapen
killpawns - Döda datorspelare
fly - flygläge
teamgod - Laget blir odödligt
ghost - Tar bort clipping-läget
killcars - Spräng alla bilar
invisible - Osynlighet
god - Odödlig
amphibious - Andas under vattnet

Neverwinter Nights



Det här kräver att du modifierar vissa filer. Kom ihåg att ta backup på filerna innan du ändrar dem så att du inte förstör något!
Använd en texteditor som exempelvis Anteckningar och öppna filen nwn.ini som ligger i spelkatalogen. Leta reda på stycket Game Options i filen och lägg till följande rad:
Debug Mode=1
Sedan kan du trycka på [~] alternativt [Shift] + [~] när du spelar för att komma





in och kunna aktivera koder. Tryck på [~] en gång till för att se vilka som finns. Koderna känner skillnad på gemener och versaler så skriv koden exakt. Ett ljud kommer att bekräfta om du har skrivit rätt. Kommer texten "Entered Target Mode" fram så klicka på den karaktär du vill använda fusket på.
dm_god - Odödlig
dm_givegold X - Ge X mycket guld
GetLevel X - Gå upp X antal erfarenhetsnivåer
SetCON X - Sätt värdet X på Constitution
SetWIS X - Sätt värdet X på Wisdom
SetINT X - Sätt värdet X på Intelligence
SetSTR X - Sätt värdet X på Strength
SetCHA X - Sätt värdet X på Charisma
SetDEX X - Sätt värdet X på Dexterity
ModSTR X - Modifiera Strength med X
ModDEX X - Modifiera Dexterity med X
ModCON X - Modifiera Constitution med X
ModINT X - Modifiera Intelligence med X
ModWIS X - Modifiera Wisdom med X
ModCHA X - Modifiera Charisma med X
GiveXP X - Ge X mycket erfarenhetspoäng
GiveLevel X - Ge X antal erfarenhetsnivåer
Kisttricket
Innan du öppnar en stor kista, som för det mesta ändå brukar vara låst och ha fällor, snabbspara spelet. Innehåller brukar nästan alltid vara framslumpat enbart baserat på värdet av vad kistan ska innehålla. Det kan alltså innehålla en väldigt dyr sak eller en massa småsaker för samma värde. Snabbspara spelet och öppna kistan. Är du inte nöjd med innehållet så ladda in och öppna igen. Är du fortfarande inte nöjd så ladda in och...

No One Lives Forever



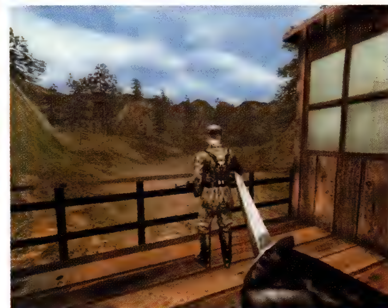


Tryck [T] och sedan koden:
mpimyourfather - Odödlig
mpwegotdeathstar - Oändligt med ammunition
mpkingoftehmonstars - Alla saker, vapen och oändligt med ammunition
mpmaphole - Klara uppdraget
mpdrdentz - Full hälsa
mpwonderbra - Full Armor
mpyoulooklikeyouneedamonkey - Lägg till alla Armor Options
mpgoattech - Alla vapenuppgraderingar
mpbuild - Visa versionen av spelet
mpasscam - Tredjepersonsperspektiv
mpflowerpower - Paintballäge
mpexorbitantamounts - Extra blod

Return to Castle Wolfenstein



Högerklicka på genvägsfilen till spelfilen, antingen om du skapar en genväg själv eller använder den som redan finns i startmenyn. Välj egenskaper, leta reda på raden mål: och lägg till +set sv_cheats 1 efter texten som redan står i fältet. Starta spelet med den modifierade genvägen, och sedan kan man trycka [§] under spelet för att få fram konsolen. Där kan du skriva in följande:
/god - Odödlig
/notarget - Fiender attackerar dig inte
/noclip - Gå genom väggar
/give all - Alla vapen och ammunition
/give armor - Du får armor
/give health - Du får hälsa
/give stamina - Du får stamina
/give ammo - Du får ammo
/nofatigue - Oändligt med stamina
/kill - Självmord
/cg_FOV - Ändra bredden på synfältet
/cg_uselessnostalgia 1 - Det ser ut som gamla *Wolfenstein*



/give X - Du får något av följade prylar som finns i spelet (ersätt X med det du vill ha):
panzerfaust
thompson
mp42
mauser rifle
flamethrower
sten
fg42 paratroop rifle
grenade
colt 45
large health
medium health
/name - Ändra namnet på din spelare. Du kan också ändra färgen på tecken i namnet med ^X och följande sifferkoder. Varje ^X ändrar bara på nästa tecken, så varje tecken du vill ha något annat än standardfärgen på måste alltså föregås av en kod. Vill du alltså döpa om dig till Putte med Put i grönt, t i rosa och ett vanligt e blir alltså koden /name ^2P^2u^2t^6te
1 - Röd
2 - Grön
3 - Gul
4 - Blå
5 - Ljusblå
6 - Rosa
7 - Vit
8 - Svart
9 - Röd

Settlers 4

Skriv in !wqsa under spelets gång för att fusken ska fungera.
!win - Du vinner banan du är på.
F12 - Tiden hoppar fram en minut

The Sims: Living Large (Livin It Up)

Tryck [CTRL] + [Shift] + [c]. Skriv sedan:
rosebud - Pengar
interests- Välj först en person och skriv sedan detta för att visa information om den personen.
water_tool - Huset hamnar på en ö
map_edit on - Du kan editera kartan
map_edit off - Du slutar editera kartan
route_balloons on - Visar information

ovanför dina pensoner om vad de håller på med
route_balloons off - Tar bort informationen
autonomy X - Sätt ut IQ på personerna. Skriv något mellan 1-100 istället för X.
set hour X - Sätt klockan till X (1-24)

The Sims: House Party

Tryck [CTRL] + [Shift] + [c]. Skriv sedan:
rosebud - Pengar
interests- Välj först en person och skriv sedan detta för att visa information om den personen.
water_tool - Huset hamnar på en ö
map_edit on - Du kan editera kartan
map_edit off - Du slutar editera kartan
route_balloons on - Visar information ovanför dina pensoner om vad de håller på med
route_balloons off - Tar bort informationen
autonomy X - Sätt ut IQ på personerna. Skriv något mellan 1-100 istället för X.
set hour X - Ställ klockan till X (1-24)

Om du har ett tillräckligt stort House Party så kan tv-stjärnan Drew Carrey komma på besök.

Välj en av dina Simmar som har över 6 i Charisma/Creativity. Sätt den på att tända en eld och berätta en historia. Vid ett fåtal tillfällen kommer då ett lägereldsspöke att komma upp och skrämma dina simmar tills elden släcks.

The Sims: Hot Date

Tryck [CTRL] + [Shift] + [c]. Skriv sedan:
rosebud - Pengar
interests- Välj först en person och skriv sedan detta för att visa information om den personen.
water_tool - Huset hamnar på en ö
map_edit on - Du kan editera kartan
map_edit off - Du slutar editera kartan
route_balloons on - Visar information ovanför dina pensoner om vad de håller på med
route_balloons off - Tar bort informationen
autonomy X - Sätt ut IQ på personerna. Skriv något mellan 1-100 istället för X.
set hour X - ställ klockan till X (1-24)

The Sims

Tryck [CTRL] + [Shift] + [c]. Skriv sedan:
klapaucius - $1000 Simoleons
water_tool - Huset hamnar på en ö
set hour X - Ställ klockan till X (1-24)
sim_speed X - Ändra spelets hastighet till X (-1000 to +1000)
interests - Se personlighet och intresse på dina Sims
autonomy X - Sätt ut IQ på personerna. Skriv något mellan 1-100 istället för X.
grow_grass X - Gräset växer X (1-150)
map_edit on/off - Editera kartan
route_balloons on - Visar information ovanför dina pensoner om vad de håller på med
route_balloons off - Tar bort informationen

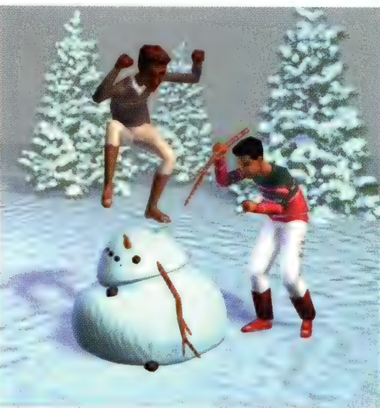
sweep on/off - Visar "ticks" av spelet
tile_info on/off - Visar eller gömmer tile info
draw_all_frames on/off - Visa alla frames på/av
history - Dumpar familjens historiefil
edit_char - Öppna Create-A-Character-skärmen

Du kan lägga in egna MP3-låtar i spelet som du sedan kan lyssna på i radion i spelet. Det finns mappar i din *Sims*-spelmapp som heter latin, rock, country och classical. Lägg in dina egna låtar i respektive mapp för att använda dem i spelet.

Sims: On Holiday (Vacation)



Tryck [CTRL] + [Shift] + [c]. Skriv sedan:
rosebud - Pengar
interests- Välj först en person och skriv sedan detta för att visa information om den personen.
water_tool - Huset hamnar på en ö
map_edit on - Du kan editera kartan
map_edit off - Du slutar editera kartan
route_balloons on - Visar information ovanför dina pensoner om vad de håller på med
route_balloons off - Tar bort informationen
autonomy X - Sätt ut IQ på personerna. Skriv något mellan 1-100 istället för X.
set hour X - Ställ klockan till X (1-24)



Soldier of Fortune 2

Det finns tre olika sätt att aktivera fuskfunktionen beroende på vilken version av spelet man har.
1. Tryck [~] eller [§] för att få fram en konsolrutan. Skriv "setrandom sv_cheats 1" utan citationstecken och tryck på [Enter].



2. Gör som i första första alternativet men skriv istället "sv_cheats 1" och tryck [Enter]. Observera att du måste ha laddat in en bana innan du kan aktivera fusken.
3. Ändra i genvägen till spelet. Högerklicka på ikonen du använder för att starta spelet och lägg till "+set sv_cheats 1" utan citationstecken efter SoF2.EXE. Sedan så måste du editera en fil som heter myconfig.cfg (Obs: gör en backup först för säkerhets skull) som du laddar in i exempelvis programmet Anteckningar. Letar upp kommandot toggleconsole och bind det till en tangent genom att skriva Bind X "toggleconsole" där X är knappen du vill lägga kommandot på.

Starta spelet och öppna konsolen. Där skriver du in följande koder. Observera att många av koderna måste skrivas in igen när du kommer till nästa nivå.
/god - odödlighet
/noclip - gå genom väggar, dörrar osv
/give all - alla vapen och ammunition
/give armor - rustning
/give ammo - all ammunition
/give health - hälsa
/give stamina - uttålighet
/give pinkspider - oändlig kraft
/notarget - koppla bort datormotståndarnas AI
/nofatigue - bli aldrig trött
/dir maps - visa vilka kartor som finns
/spdevmap eller /devmap [map name] - gå till karta
/mapname - visa namn på nuvarande banan
/cmdlist - visa tillgängliga kommandon



/reconnect - återanslut till senaste servern
/kill - självmord
/quit - avsluta spel
/raven 1 - välj nivå via huvudmenyn
/g_gravity <0-800> - ändra styrkan på gravitationen. 0 för att flyga, 800 är normalt.
/g_speed <nummer> - ändra hur snabbt man rör sig. 320 är normalt, lägre värde ger långsammare hastighet.
/name <namn> - ändrar spelarens namn
/serverinfo - visar serverns inställningar

Star Wars: Galactic Battlegrounds: The Clone Campaigns

För att aktivera trycker du [ENTER] när du spelar och skriver in koden.
darkside (1-8) - Förstör respektive fiende
forcebuild - Omedelbart bygga/forska färdigt
forcecarbon - 1000 carbon
forcefood - 1000 food
forceexplore - Visa hela kartan
forcenova - 1000 Nova crystals
forceore - 1000 ore
forcesight - Visa hela kartan
skywalker - Vinn pågående uppdrag
tarkin - Förstör fienden

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast



Tryck [~] för att ta fram spelets konsol. Skriv in "HelpUsObi 1" för att aktivera fuskmöjligheterna. Skriv därefter en kod och tryck [ENTER] för att aktivera den.
god - Odödlig
noclip - Ta bort clipping, gå genom väggar och liknande
give all - Få alla vapen
notarget - Fienden kan inte se dig
timescale X - Gör spelet snabbare eller långsammare. X=1 är vanlig hastighet, X=.5 är halv hastighet och X=2 är dubbel hastighet.
saberColor X - Ändra färgen på ljussabeln. X kan vara 1, 2, 3, 4, 5 etc.
setForceJump X - Sätt kraften Jump till X. X kan vara 1 till 3.
setSaberThrow X - Sätt kraften Saber Throw till X. X kan vara 1 till 3.
setForceHeal X - Sätt kraften Heal till X. X kan vara 1 till 3.
setForcePush X - Sätt kraften Push till X. X kan vara 1 till 3.



setForcePull X - Sätt kraften Pull till X. X kan vara 1 till 3.
setForceSpeed X - Sätt kraften Speed till X. X kan vara 1 till 3.
setForceGrip X - Sätt kraften Grip till X. X kan vara 1 till 3.
setForceLightning X - Sätt kraften Lightning till X. X kan vara 1 till 3.
setMindTrick X - Sätt kraften Mind Trix till X. X kan vara 1 till 3.
setSaberDefense X - Sätt kraften Saber Defence till X. X kan vara 1 till 3.
setSaberOffense X - Sätt kraften Saber Offence till X. X kan vara 1 till 3.
setForceAll X - Sätt alla krafter till X. X kan vara 1 till 3.
levelshot - Skärmdump utan konsol
screenshot - Skärmdump med konsol
g_SaberRealisticCombat 1 - Hacka av kroppsdelar
r_showtris ! - Visa grafiken i wireframe
thereisnospoon - "Bullet time" á la Max Payne
map X - Välj bana där X är kartnamnet
Kartnamn
kejim_post
kejim_base
artus_mine
artus_detention
artus_topside
valley
yavin_temple
yavin_trial
ns_streets
ns_hideout
ns_starpad
bespin_undercity
bespin_streets
bespin_platform
cairn_bay
cairn_assembly
cairn_reactor
cairn_dock1
doom_comm
doom_detention
doom_shields
yavin_swamp
yavin_canyon
yavin_courtyard
yavin_final
pit
ctf_bespin
ctf_imperial
ctf_ns_streets
ctf_yavin
duel_bay
duel_jedi
duel_pit
duel_carbon
ffa_bespin
ffa_deathstar
ffa_imperial
ffa_ns_hideout
ffa_ns_streets
ffa_raven
ffa_yavin

Stronghold



Tryck [Shift] + [CTRL] + [A] på huvudmenyn för att aktivera fuskläget. Under spel kan du sedan använda följande koder:
[ALT]+[K] - Byggnaden är gratis, dvs kräver inga resurser.
[ALT]+[C] - Ger tillgång till samtliga uppdrag på kampanjvalsskärmen.
[ALT]+[X] - Ger dig 1000 guld och popularitet 100.
Stoppa björnattacker
När du ser eller hör att en björn kommer eller attackerar, bygg en trävägg runt den så kommer den att dö. Du kan också låta bågskyttar döda den när den är instängd för att få ökad popularitet.

Tony Hawks Pro Skater 3



Gå in i options-menyn och välj avdelningen Cheats. Om fusket har skrivits in korrekt så kommer ett ljud att höras.
magicmissile - Låser upp alla spellägen
backdoor - Låser upp all speciella fuskinställningar
roadtrip - Låser upp alla nivåer
yohomies - Låser upp alla figurer i spelet
givemesomewood - Låser upp samtliga brädor i spelet



Peepshow - ger tillgång till alla filmerna under options-menyn
PUMPMEUP - ger din karaktär maximala grundegenskaper

Skriv in följande namn när du skapar en ny åkare så får åkaren samma statistik som den verkliga person som åkaren baserar sig på. Det är inte alla som är kända åkare, en del är till exempel barn till personer i utvecklingteamet.

Aaron Skillman (även Aaron, Skillman eller ARS)
Alan Flores
Andrew Rausch (även Jujy)
Andy Nelson
Brian Jennings (även BDJ eller Brian)
Captain Jennings (även Cap'n Jennings eller Capn Jennings)
Chad Findley (även Stallion eller Doofus)
Chris Glenn
Chris Rausch (även Team Chicken, CJR eller Rausch)
Chris Ward
Connor Jewett
Darren Thorne (även Darren eller Thorne)
Dave Cowling
Dave Stohl
Edwin Fong (även Maya's Daddy)
Gary Jesdanun (även Garvin eller Garvin Jesdanun)
Henry Ji
James Rausch (även My Jamie)
Jason Uyeda
Jeremy Anderson
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita (även Kage)
Kevin Mulhall (även Guilt Ladle)
Lisa Davies
Mark Scott (även Hi Ben)
Matthew Day
Mick West
Mike Ward
Nicole Willick
Noel Hines (även Noel eller Hines)
Nolan Nelson
Paul Robinson
Pete Day
Rachael Day
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Sandy Jewett
Scott Pease (även Scott Pease, Spease eller Cheesy Peasey)
Steve Ganem
Steven Rausch (även Wevenowski)
Trey Smith
William Pease (även Wild Bill)

Du kan också skriva Riley Hawk eller Spencer Hawk för att spela med Tony Hawk's söner.

Det finns också några dolda åkare i spelet. Skriv följande som namn för att få fram dem:

062287
80's Mark
Braineaters
Crashcart
DDT
Eastside
Frogham
GMIAB
Gorilla
Grass Patch
Mini Joel
Pimpin Frank
Rastapopolous
Skillzilla (även Gi Skillz)
Stacey D

Warrior Kings



När du sparar ditt spel så sparas spelet i en textfil. Öppna ditt sparade spel med en texteditor (exempelvis Anteckningar).

Tryck [CTRL] + [F] och sök efter ordet MOTHER. När den hittar mother gå ner ca 10 rader så hittar du rader där det står:

FOOD
WOOD
GOLD

Ändra sedan värdena till vad du vill ha



efter dessa rader. Spara sedan filen och ladda in det sparade spelet som vanligt.

Warcraft 3 - Reign of Chaos



Tryck [ENTER] när du spelar för att få upp dialogrutan för meddelanden. Skriv in koden och tryck [ENTER] igen för att aktivera fusket. Om du har gjort rätt kommer texten "CHEAT ENABLED" att synas på skärmen.

Iseedeadpeople - Se hela kartan
allyourbasearebelongtous - Du vinner direkt
somebodysetupusthebomb - Du förlorar direkt
thereisnospoon - Evigt med mana
whosyourdaddy - Odödlig och ett slag dödar
strengthandhonor - Fortsätta att spela efter att ha förlorat i kampanjläge
greedisgood - 500 guld och timmer



Zoo Tycoon

1. Öppna filen config.ztd med winzip.
2. Öppna Economy.cfg med en texteditor, exempelvis Anteckningar.
3. Leta efter "cZooDooRecyclingAmount" och ändra det till vad du känner för. Det här är hur mycket du tjänar vid varje inkassering. Normalt brukar inkasseringarna ske 8-12 gånger per månad.
4. Titta också efter "cKeeperCost" som bör ligga på 800. Det är lönen som du betalar dina anställda. Sänk det och du får lägre utgifter.
5. Om du vill ha mer pengar när du startar spelet, editera filen zoo.ini med en texteditor och leta efter "MSMaxCash". Ändra det till hur mycket pengar du vill ha. PCGS

ÄR DIN SAMLING KOMPLETT?

Juli 2000-43
Exklusiv Diablo 2-recension, fem sidor om uppföljaren. Stora artiklar om Halo och Dungeon Siege. Vi recenserar MDK 2, Dogs of War, Allegiance, Soulbringer, Flying Heroes och det omtalade Daikatana m.m.

Augusti 2000-44
Counter-Strike – Intervju med mannen bakom spelet! Stor artikel om Alone In The dark: The New Nightmare. Vi recenserar Dark Reign 2, Motocross Madness 2, Dino Crisis, Vampire: The Masquerade och Icewind Dale m.m.

September 2000-45
Deus Ex – Stor recension! Escape From Monkey Island – Stor artikel. Aliens vs Predator – Uppföljaren till det briljanta spelet under konstruktion. Vi recenserar: FA Premier League Stars 2001, Gunship!, Wacky Races, KISS Psycho Circus: TNC m.m.

Oktober 2000-46
Stor rec. av Red Alert 2. Tomb Raider: Chronicles, No One Lives Forever, Sacrifice, Mafia, Desperados, Tropico. Läs även om: Colin McRae Rally 2, Severance: Blade Of Darkness. Rec: Heavy Metal F.A.K.K. 2, The Sims: Livin' It Up, Resident Evil 3: Nemesis. Två Half-Life-addons m.m.

November 2000-47
Baldur's Gate II: Shadows Of Amn – Världens största RPG blir ännu större. Return To Castle Wolfenstein – Vi har kollat in uppföljaren till spelet som startade shooter-febern! Stor artikel om Hidden And Dangerous 2 m.m.

December 2000-48
Escape From Monkey Island – Sex sidor apkul läsning! Tomb Raider Chronicles – Lara Crofts sista äventyr! No One Lives Forever, Gunman Chronicles, Rune, Gunlok, Insane m.m. Emperor: Battle For Dune – Heta bilder och info! m.m.

Januari 2001-49
SLUTSÅLD!
Reportage om årgångsspel och Planetside, Morrowind, Throne of [illegible]pire Earth, Arcanum: [illegible]orks & Magick Obscura,Majestic 12, Desperados. Rec: Hitman Codename 47, Star Trek DSN: The Fallen, American McGee's Alice, Delta Force: Land Warrior m.m.

Februari 2001-50
Spelåret 2001 – Efterlängtad och grymt het info om årets alla spel, 15 sidor. Bäst och sämst – Vi recenserar det gångna året! Giants – det tekniska mästerverket synas i sömmarna! Oni – Manga-liret som slagit världen med häpnad m.m.

Mars 2001-51
Quake III Team Arena – Efterlängtad expansion som bygger vidare på ett utmärkt spel! Black & White – Tung förhandstitt på kraftpaketet vi så länge väntat på! Desperados, Severance: Blade Of Darkness, Freedom Force m.m.

April 2001-52
Black & White – Mästerverket är äntligen här! Judge Dredd – världens hårdaste snut får egen shooter! Red Faction – hellre röd än död! Fallout Tactics, Unreal 2, Star Wars, Gangsters 2, The Settlers IV, Fate Of The Dragon m.m.

Maj 2001-53
Soldier Of Fortune 2 – Världens våldsammaste spel får en uppföljare! Half-Life: Blue Shift – Ny expansion till tidernas bästa shooter! Bara i PCG! Diablo II: Lord Of Destruction – Vi har spelat det! Emperor: Battle For Dune m.m.

Juni 2001-54
Operation Flashpoint – Den revolutionerande soldatsimulatorn i enorm recension! Star Wars: Galactic Battlegrounds, Max Payne, Return To Castle Wolfenstein, Civilization III, Alone In The Dark: The New Nightmare m.m.

Juli 2001-55
Anarchy Online – Storslaget futuristiskt online-äventyr! Exklusiv recension! Counter-Strike: Condition Zero – Världens bästa online-shooter i ny tappning! Dessutom Jedi Outcast, Unreal II, Duke Nukem Forever m.m.

Augusti 2001-56
Max Payne – Våra finska vänner på Remedy vrider upp bastun på max! Baldur's Gate II: Throne Of Bhaal – Världens bästa rollspel utökas! Diablo II: Lord Of Destruction – Vi recenserar expansionen! Massor av annat godis!

September 2001-57
Medal Of Honor: Allied Assault – Andra världskriget rakt in i din dator! Crusader: Total War – Korsriddare och araber! RA2: Yuri's Revenge, Jedi Outcast, Die Hard: Nakatomi Plaza, MechCommander 2, Mod-special m.m.

49:-/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA FUTTIGA 44:-/ST.

Betalningsvillkor: 30 dagar netto. Det går även att beställa tidningar via telefon: 08-692 66 16, faxa talongen till 08-650 84 30 eller via: www.medstroms.se/shop eller via e-post: postorder@medstroms.se OBS! Vi levererar inte utanför Sverige. **Skicka din beställning i dag. I morgon kan det vara för sent...**

Nummer	Antal	Pris	Nummer	Antal	Pris	Nummer	Antal	Pris
PCG 42-00			PCG 54-01			PCG 66-02		
PCG 43-00			PCG 55-01			PCG 67-02		
PCG 44-00			PCG 56-01					
PCG 45-00			PCG 57-01			DVDG okt-01		
PCG 46-00			PCG 58-01			DVDG dec-01		
PCG 47-00			PCG 59-01			DVDG mar-02		
PCG 48-00			PCG 60-01			PCG 68-02 Pris 59:-		
PCG 4[illegible] SLUTSÅLD!			PCG 61-02			CD-box Pris 69:-		
PCG 50-01			PCG 62-02					
PCG 51-01			PCG 63-02				Summa:	
PCG 52-01			PCG 64-02					
PCG 53-01			PCG 65-02					

☐ **JA,** jag har handlat för över 100 kr och vill ha *Evolva* på köpet.

FRAKT INGÅR I PRISET!

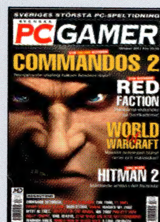
Mottagare:
Namn/ev företag
Adress
Postnr *Ort*
Telefon
Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Fakturaadress (om annan än ovan):
Namn/ev företag
Adress
Postnr *Ort*
Telefon
Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

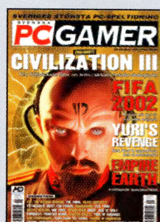
Frankeras ej
PC Gamer
betalar portot

SVENSKA PC GAMER
Svarspost
350 237 708
112 85 Stockholm

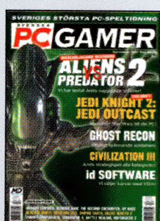
KÖP ETT NUMMER FÖR 49 KRONOR
TRE ELLER FLER FÖR 44 KRONOR/ST



Oktober 2001-58
Commandos 2 – Nervpirrande strategi! Red Faction – Stor recension! World of Warcraft – Massivt onlinespel bland orcher och människor. Hitman 2, Project Eden, Codename: Outbreak, F1 2001, Myst III: Exile, X-COM: Enforcer m.m.



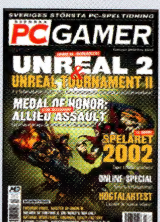
November 2001-59
Civilization III – Fem sidor! FIFA 2002. Yuri's Revenge – Red Alert 2 expanderar! Empire Earth – specialartikel! Eve: The Second Genesis, The Thing, Silent Hunter 2, Patrician II: Quest For Power, Morrowind, Evil Twin m.m.



December 2001-60
Exklusiv förhandstitt på Jedi Knight II: Jedi Outcast. Del 4 i Operation Flashpoint-skolan, Storrecensioner! – Civilization III, Aliens vs Predator 2, Empire Earth, Star Wars: Galactic Battlegrounds, Ghost Recon m.m.



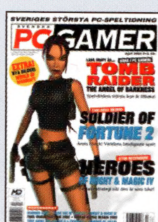
Januari 2002-61
100 Bästa spelen – Kompletta listan! Return to Castle Wolfenstein – Massiv recension. Test av 3D-kort. Dessutom: Black & White, IL-2 Sturmovik. Harry Potter and the Philosopher's Stone, Comanche 4 m.m.



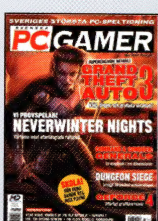
Februari 2002-62
Unreal-Bonanza! Unreal 2 och Unreal Tournament II. Affisch medföljer! Medal of Honor: Allied Assault, spelåret 2000, Online-Special, högtalartest. Dessutom: Rails Across America, Sid Meier's Sim Golf, Megarace 3 m.m.



Mars 2002-63
Warcraft III! Jedi Knight II: Jedi Outcast, C&C Renegade, Grand Prix 4, Incoming Forces, Rally Trophy, Serious Sam II: The Second Encounter, Star Wars Starfighter, Salt Lake 2002, Rayman M, Hitchcock: The Final Cut, Disciples II: Dark Prophecy, S.W.I.N.E. m.m.



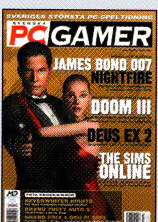
April 2002-64
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, Heroes of Might & Magic IV, Soldier of Fortune 2. Favoritbössorna! – Spelskjutvapnen du minns. Styrspakar i test. Läs också om: Dark Age of Camelot, Everquest: Shadows of Luclin, Freedom Force, Might & Magic IX m.m.



Maj 2002-65
Grand Theft Auto 3, Neverwinter Nights – Efterlängtat RPG som Hjalmarson har tittat på i Kanada, Dungeon Seige, C&C General. Recensioner: Combat Mission, Destroyer Command, Dungeon Siege, FIFA Fotbolls-VM 2002, Ghost Recon, The Sims: On Holiday m.m.



Juni 2002-66
Sim City 4. Tron – Filmen blir spel. Splinter Cell, Duke Nukem MP, Unreal Tournamnet 2003, Medieval: Total War, Rainbow Six: Raven Shield, New World Order. Rec: The Elder Scrolls III: Morrowind Die Hard Nakatomi Plaza, Mobile Forces, Soldier of Fortune II: Double Helix, Spiderman – The Movie m.m.



Juli 2002-67
108 sidor! DOOM III, James Bond: Nightfire, Deus Ex 2, The Sims Online, Lionheart, Delta Force: Black Hawk Down, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Commandos 3, Rollercoaster Tycoon II, No One Lives Forever 2, Everquest 2, Unreal II, Planetside, Aliens vs Predator 2 Primal Hunt, Ironstorm, Civilization III: Play The World m.m.

SENASTE FÖREGÅENDE NUMMER

Augusti 2002-68
En hujjans massa goa grejer! Warcraft III-recension, The Thing, Highland Warriors, The Movies, G.I. Combat, Bandits: Phoenix Rising, Frontline Attack: War Over Europe, Homeplanet, Star Wars: the Knights of the Old Republic, O.R.B., Sudden Strike 2, Mechwarrior 4: Mercenaries, Commandos 3, Conflict Desert Storm, 20 Heta FPS m.m.





SHOP

Exklusiv CD Gamer-box i aluminium

Samla dina CD Gamer i en elegant CD-box av aluminium. Boxen rymmer 12 skivor. Priset gäller så länge lagret räcker.



89:-/st

SPECIALERBJUDANDE



BONUS!

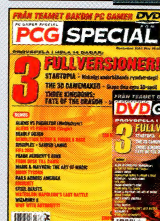
Handla för minst 100 kr och du får fullversionen av *Evolva* på köpet.

I *Evolva* får du ett gäng mutanter, Geno Hunters, i din tjänst. Geno Hunters absorberar genetiska data hos livsformer för att anta deras attribut. En ondskefull parasit invaderar en planet och du ska med hjälp av dina mutantundersåtar rädda planeten.

PC GAMER SPECIAL



Oktober 2001
DVD med demos på Anachronox, Jekyll & Hyde, Ancient Evil, Conquest: Frontier Wars, Madden NFL 2002, The Sting, Trade Empires, Far Gate, Lightweight Ninja, Toon Car m.fl. Stor strategiguide till Max Payne i tidningen!



December 2001
DVD med demos på IL-2 Sturmovik, Etherlords, Disciples II: Dark Prophecy, Tiger Woods PGA Tour 2002, Tom Clancy's Rouge Spear, Medal of Honor: Allied Assault, Pool of Radiance m.fl. Strategiguider till Return to Castle Wolfenstein och Civilization III i tidningen!



Mars 2002
DVD med demos på FIFA Fotbolls-VM 2002, Kick Off 2002, C&C Renegade, Wizardry 8, Dungeon Siege, Anarcy Online, Army Men RTS, Age of Wonders II: The Wizard's Throne, Max Payne m.fl. Stor Strategiguide till Jedi Knight 2: Jedi Outcast i tidningen!

Du kan även göra din beställning på **www.medstroms.se/shop** Där kan du även läsa mer om respektive nummer och medföljande CD innehåller.

GameShop

Kolm&Norlén AB

KÖPER BYTER SÄLJER • PSX - N 64 - DREAMCAST - PC - GAMEBOY & DVD

PC CD-ROM

Abominnation	399:-
Age Of Wonder 2 (24 jun)	459:-
Age Of Empires 2 Gold	549:-
Ages of Myst	459:-
Agharta	389:-
Aikens Artifact	389:-
Alice	399:-
Aliens vs. Predator 2	379:-
Anachronox	439:-
Anarchy Online	459:-
Atlantis 3	399:-
Babyz	399:-
Barbie Refill Kit	399:-
Batman Vehicle Adventure	Ring
Beatlab	399:-
Black & White	449:-
Blood Omen 2	429:-
Business Tycoon	399:-
C & C Renegade	479:-
Capitalism 2	399:-
Championship M. Quiz	449:-
Chess Master 6000	399:-
Chicken Run Funpack	389:-
Civilization 3	459:-
Clive Barker's Undying	399:-
Codename Outbreak	439:-
Comanche 4	449:-
Combat Flight Sim.2	449:-
Commandos 2	449:-
Cossacks European War	449:-
Crusaders of Might & Magic	369:-
Dance e jay 3	399:-
Dark Age Of Camelot	399:-
Dave Mirra Freestyle BMX	399:-
Deep Fighter	399:-
Devil Inside	379:-
Dexter´s Laboratory	389:-
Diablo 1&2 Battle Chest	599:-
Diablo 2	379:-
Diablo 2 Samlarutgåva	449:-
Die Hard Nakatomi Plaza	429:-
Dino Crisis	389:-
Disciples 2 Dark Prophecy	399:-
Divided Ground	459:-
Divine Divinity	27-sep
Djuphavsjakten	429:-
Dogs Of War	369:-
Dominion Wars	389:-
Dracula Resurrection	379:-
Drakan	399:-
Ducati World	399:-
Dungeon Siege	449:-
E Racer	369:-
Economic War	399:-
Egypt 2	359:-
Emperor Battle For Dune	429:-
Empire Earth	399:-
Engelska Flygande Start	449:-
Engelska Levande	489:-
Entrepreneur	399:-
ET The ExtraTerrestrial	389:-
Europa Universalis 2	369:-
Ever Quest Gold	429:-
Evil Twin	419:-
Evolva	369:-
Extreme 500	359:-
F 1 2001	439:-
F 1 Racing Championship	369:-
F 1 World Grand Prix	399:-
F 1 World Grand Prix 2	399:-
Farao Guld	339:-
Fifa 2002	439:-
FIFA Fotbolls-VM 2002	459:-
Final Fantasy 7	399:-
Final Fantasy 8	429:-
Flight Sim. 2002	649:-
Focus 99	499:-
Franska Flygande Start	429:-
Franska Levande	489:-
Freedom force	459:-
Fur Fighters	379:-
G.I. Combat	25-sep
Ghost Recon	439:-
Ghost Recon Collector	469:-
Global Operations	449:-
Globetrotter 2	379:-
Gothic	429:-
Grand Prix 4	499:-
Grandia 2	479:-
Grumpa	399:-
GTA 3	499:-
Gun Ship	399:-
Harry Potter	469:-
Heist	369:-
Heroes 3 Shadow Of Death	399:-
Heroes Of M&M 4	469:-
Heroes of M&M Millenium	389:-
Home World 2 Cataclysm	339:-
Ibiza	499:-
IL 2 Sturmovik	399:-
In Cold Blood	359:-
Kohan Battles Ahriman	449:-
Kristallnyckeln	339:-
Le Mans 24 Hours	389:-
Legends Of Might & Magic	389:-
Lego Creator Harry Potter	419:-
Links LS 2000	359:-
Links LS 2001	399:-
Lord of the Rings	399:-
Lucky Luke Western Fever	379:-
Lula Wet Attack	369:-
Madden NFL 2002	439:-
Mafia	30-aug
Max Payne	369:-
MDK 2	379:-
Mech Warrior 4	399:-
Medieval Total War	30-aug
Mera Krakel	399:-
Mercedes Truck Racing	369:-
Metal Gear Solid	399:-
Midtown Madness 2	399:-
Might & Magic 9	449:-
Millennium Games	399:-
Monopoly Tycoon	449:-
Morrowind Elder scrolls 3	449:-
Moto Racer 3	459:-
Motocross Madness 2	449:-
Music Maker gen. 7 Delux	699:-
Myst 3	379:-
Neverwinter Nights	529:-
NHL 2002	439:-
NHL Championship 2000	379:-
No Escape	379:-
No One Lives For Ever	399:-
Nomad Soul	399:-
Oddworld Exoddus	359:-
Off Road	389:-
Operation Flashpoint	379:-
Outcast	399:-
Outlive	429:-
Paris Dakar Rally	449:-
Patrician 2	429:-
Picture Publisher	499:-
Pizza Connection 2	369:-
Planet Of The Apes	369:-
Premier Manager 99	399:-
Print Studio	399:-
Pro Rally 2001	359:-
Puma Street Soccer	399:-
Quake Ultimate	429:-
Rally Simulation	Ring
Rally Trophy	449:-
Rayman M	419:-
Red Guard	399:-
Red Line	399:-
Resident Evil 3 Nemesis	389:-
Rising Sun	379:-
Rymdjakten	449:-
Sail Simulator 4	399:-
Salt Lake 2002	359:-
Screamer 4x4	369:-
Sega Rally 2	399:-
Seven Kingdoms 2	389:-
Shogun Warlord Edition	439:-
Silent Hunter 2	449:-
Sim Park	439:-
Sim Safari	429:-
Simply 3D	599:-
Skattjakten	389:-
Soundcollection 2	429:-
Spider Man	439:-
Star Trek New Worlds	389:-
Star Wars Jedi Knight II	429:-
Stronghold	449:-
Sub Command	439:-
Sudden Strike	429:-
Sudden Strike 2	09-nov
Summoner	379:-
Suzuki Alstare Racing	379:-
Svea Rike 3	459:-
The Sims + House Party	599:-
The Sims + Livin It Up	599:-
Theme Park Inc.	399:-
Throne Of Darknes	389:-
Timeline	399:-
Tomb Raider 5 Chronicles	399:-
Tony Hawks 2	399:-
Totally Flying	449:-
Train Simulator	599:-
Trains & Trucks Tycoon	429:-
Trust Twist & Turn	399:-
Ultima Online Third Dawn	399:-
Unreal Tournament 2003	09-aug
Urban Assult	399:-
Valhalla	399:-
Wall Street Tycoon	389:-
War Craft 3	479:-
War Lords Battlecry 2	419:-
Ward, The	379:-
Waterloo	449:-
Virtua Tennis	399:-
Virtual Pool 3	379:-
Wolfenstein	449:-
World War 3	449:-
Worms Armageddon	399:-
Worms Blast	399:-
VR Baseball 2000	399:-
Z Steel Soldiers	399:-
Zoo Tycon	499:-

Beg. PC

Abominnation	250:-
Actua Tennis	100:-
Antietam 1862	100:-
Arcanum	250:-
Asterix & Obelix	100:-
Beyond The Limit	150:-
Black & White	250:-
Blizzard The Legend	300:-
Bravehart	250:-
Break Neck	200:-
Clive Barker's Undying	200:-
Colin McRae 2	100:-
Combat Flight Sim.2	250:-
D Day America Invades	100:-
Dark Earth	50:-
Dark Reign 2	250:-
Descent 2	50:-
Dogs Of War	250:-
Earth Worm Jim 2	100:-
Eastwood	50:-
Ecstatica 2	50:-
Edge Of Chaos	250:-
First Encounters	50:-
Fleet Defender	50:-
Force 21	100:-
Golf Pro	50:-
Great Adventures	50:-
Gripped	50:-
GTA 3	300:-
Half Life	50:-
Hard Core 4x4	50:-
Hard Line	50:-
Harvester	150:-
Heart Of Darkness	100:-
Hell	50:-
High Command	50:-
Home World	50:-
Homicide	200:-
Ice & Fire	50:-
IF 22 Raptor	150:-
Indy Car Racing 2	50:-
Insane	100:-
Int Football 2000	30:-
Interstate 76	150:-
Ishar Trilogy	50:-
Israel Air Force	100:-
Kids English	100:-
Killing Time	50:-
Kina	150:-
Kingdom Under Fire	250:-
Kyrandia	100:-
Lander	50:-
Legoland	50:-
Light & Darkness	150:-
Lilla Tv-Huset	100:-
Lion King Animated Studio	50:-
Little Big Adv. 2	50:-
Long Bow 2	50:-
Long Bow Gold	50:-
Mad Trax	200:-
Magic Carpet 2	50:-
Midtown Madness	250:-
Monkey Island 3 The Curse	50:-
Moto Racer 2	50:-
Myst 3	250:-
Nam	50:-
Nascar Track Pak	100:-
National Geographic	50:-
NHL 2001	100:-
Nox	30:-
Nuclear Strike	50:-
Oddballz	50:-
Oddworld	100:-
Olympic Soccer	50:-
PGA European Tour	50:-
PGA Tour Pro	50:-
Phantasmagoria	50:-
Pilgrim	50:-
Power 2 Play	50:-
Quazar	50:-
Rapid Fire Pak	100:-
Rayman 2	50:-
Requiem	10:-
Rising Lands	80:-
Riven	150:-
Sand Warriors	150:-
Sensible Soccer 96/97	50:-
Settlers 4	100:-
Star Trail	50:-
Star Trek A final unity	100:-
Stonekeep	150:-
Teazle	50:-
The Gene Machine	50:-
The Sims + Livin It Up	300:-
Theme Park World	100:-
Thomas & Tim 2	50:-
Top Shot	150:-
Totally Flying	300:-
Traitors Gate	50:-
Tribes 2	50:-
Triple Play Baseball 2000	100:-
Ultra Fighters	100:-
Under a Killing Moon	100:-
Urban Assult	150:-
Urban Runner	150:-
US Navy Fighters Gold	100:-
War Games	150:-
Wheel Of Time	50:-
Wild Metal	50:-
Wild Wild West	50:-
Vildmarksspelet	100:-
Virtual Karts	50:-
Virtual Pool 2	50:-
Virtual Squad 2	100:-
Virus	100:-
Witchaven 2	50:-
Wizardry Gold	50:-
Wolfenstein	350:-
World Of Combat 2000	50:-
World Rally Fever	100:-
Worms	100:-
Worms Armageddon	200:-
Worms United	100:-
Worms World Party	150:-
VOTER Golem	50:-
WWF Wrestlemania	50:-
X Com	50:-
X Files The Game	100:-
Xena Warrior Princess	20:-

Dessa spel är bara ett ytterst litet urval av alla nya och begagnade spel vi har!
För att se en komplett lista, titta in på vår hemsida
www.gameshop.se

GAMESHOP
Råsundav.157
T Näckrosen
08-83 14 80

GAMESHOP
Mörbyplan
Mörbycentrum
08-755 98 00

Byt & Köp via våran Online butik som uppdateras dagligen
GameShop Online
www.gameshop.se
Postorder: 08-730 08 00

Vi reserverar oss för ev. tryckfel, prisändringar och slutförsäljning.